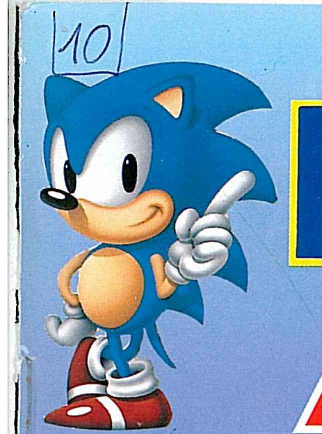
10



MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR

MEGA force

la revista de los juegos SEGA

MEGA DOSSIERS

Shinobi II
para Game Gear

REPLAYS

Mickey Mouse
Thunder Force IV
Indiana Jones III

PREVIEWS

Flash Back
4 in 1
Road Rash 2

ZAPPINGS

Shadow of the beast 2
Risky Woods
La Sirenita

¡REGALO!
MEGALIBRO
de puntos y trucos

Mega Reportaje:
ACTION REPLAY PRO
¡Jugar a tope!

MEGAPOSTER
THUNDER FORCE IV

PRIMAVERA

8 414090 116817 00010


CON "ROAD RASH II" Y "LOTUS TURBO
CHALLENGE" ENFRÉNTATE CARA A CARA
CON EL ABUELETE DE PAPI....
Las buenas noticias son que "Road Rash™ II" y "Lotus Turbo Challenge™" han sido diseñados para que dos jugadores puedan competir y enfrentarse cara a cara en la pantalla.
Las malas noticias son que tu "viejo" está convencido de que puede darte lecciones de conducir.
Ya se convencerá de lo contrario cuando le dejes tirado tragando polvo en alguna autopista desierta.
"Road Rash II" es todavía más fuerte que el original, tus rivales serán más astutos y sus armas más mortíferas. Pero la recompensa
MEGA DRIVE
ROAD RASH II
LOTUS TURBO CHALLENGE
LOTUS
ELECTRONIC ARTS

¿TE ANIMAS?.....

también es más elevada, para que puedas mejorar tu "máquina".

Afortunadamente, las reglas no han cambiado mucho. !Todavía no las hay!

Y si tu "papi" espera que "Lotus Turbo Challenge" sea algo más tranquilo, lo lleva claro.

Es un duelo a increible velocidad entre Lotus Elans y Lotus Esprits a través de ocho etapas alucinantes y 60 puntos de control.

Todo ello, además, bajo unas condiciones meteorológicas que convencerían a un oso polar de quedarse en casa a ver la tele.

!Indispensables en tu colección de videojuegos!

Venga, "papi" ¿te atreves?

Road Rash™II es una marce registrada de Electronic Arts. Lotus Turbo Challenge™ es de Gremlin Graphics Software Ltd. Lotus Turbo Challenge es un producto aprobado y licenciado por Group Lotus plc. Sega y Mega Drive son marcas registrada de Sega Enterprises Ltd.



Distribuido por Sega Consumer Products S.A., Fortuny, 39, 28010 Madrid



canadian
ALACANT
c/ Del teatre, 29
Tel. 520 09 92
BARCELONA
Avenida Mistral, 25-27
Tel. 426 49 81
BERGA
c/ Puig-reig, 4-bis
Tel. 822 20 71
CACERES
c/ García Plata de Osma, 3
Tel. 22 89 32
Juegos de ROL
GRANOLLERS
c/ Santa Elisabet, 17
Tel. 879 00 04
LLEIDA
c/ Lluís Companys, 4
Tel. 28 03 82
MADRID
c/ Princesa, 29
Tel. 559 43 11
MALAGA
c/ Almansa, 14
Tel. 261 52 92
CASTELLDEFELS
Avenida 301, 4
Tel. 665 11 84
ELCHE
c/ Escultor Capuz, 2
Tel. 545 60 74
GIRONA
c/ Joan Reglà, 1
Tel. 22 47 29
GRACIA (Barna)
c/ Encarnació, 140
Tel. 219 27 10
Subbuteo La magia del futbol
ADENA/WWF
¡Colabora con ADENA y compra aquí sus productos!
MANRESA
c/ Angel Guimerà, 14
Tel. 872 10 94
MOSTOLES
c/ Villaamil, 62
Tel. 617 53 61
PALMA
c/ Juan Luís Estelrich, 5-A
Tel. 72 87 37
PAMPLONA
c/ Aoiz, 37
Tel. 15 20 81
OPENLINE



¡De película!
SEGA
Juegos de ordenador
¡Socio! ¡Ven a buscar el adhesivo Canadian!
SABADELL
Trav. de l´Esglesia, 8
Tel. 727 40 65
SANT ADRIA
c/ Bogatell, 79
Tel. 462 08 21
SANTANDER
c/ Guevara, 19
Tel. 36 45 22
SEVILLA
c/ Reyes Católicos, 25
Tel. 422 22 97
Neo-Tokyo está a punto de E·X·P·L·O·T·A·R
Videos a todo ritmo
EDICION LIMITADA
Nintendo
TENERIFE
c/ Sabino Berthelot, 4
Tel. 29 12 54
USERA (Madrid)
c/ Marina Usera, 16
Tel. 460 45 16
VALENCIA
Gv. Fernando el Católico, 2
Tel. 394 30 57
MAIL CENTER
(Venta por Correo)
Tel. (91) 559 70 05



Febrero
Nº 10



MEGAFORCE es una publicación de: Ed. Primavera S.A.
Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Monica Morales, Francisco Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández
Diseño: Yves Rainaud y J. Lázaro **Portada:** Xavier Clares
Autoedición: Mario Ruíz **Ilustraciones:** Alain Bertrand
Redacción y Administración: C/ Córcega 267 Principal 2ª, 08008 Barcelona
Publicidad: Publi Mul S.L. Rda. Gral. Mitre, 200 5º 2ª 08006 Barcelona; Tel. (93) 418 54 93 Fax (93) 434 03 87
Producción: Artibox, 08008 Barcelona
Preimpresión digital: ClickArt 28020 Madrid
Suscrpciones: G+J España S.A., Marqués de Villamagna 4 28001 Madrid; Tel, (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: COEDIS S.A.Molins de Rey (Barcelona)
Impresión: Rekord Printing S.A.

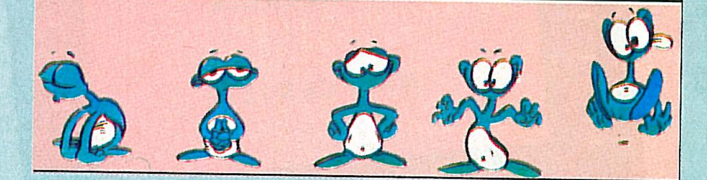
© Megapress / Ed. Primavera. Todos los derechos reservados
Prohibida la reproducción total o parcial
sin autorización escrita del editor.
Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721



CALIFICACIÓN

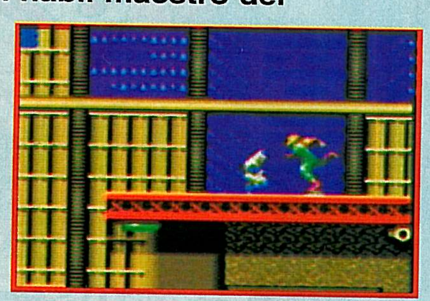
Las características principales de los juegos están valoradas conforme a esta escala:

Aburrido Entretenido Bien Súper Genial



MEGADOSSIER

La magia oculta de los guerreros ninja y su particular forma de luchar llega a la Game Gear. Lo que te proponemos es convertirte en un hábil maestro del ninjutsu para encontrar los cristales de colores que te permitirán llevar a cabo tu misión.



PREVIEWS

Las novedades no son ningún secreto para los lectores de MegaForce.



ZAPPINGS

Resulta difícil elegir un juego ¿verdad? Tal vez te podemos ayudar en estas páginas.

MES...



MEGA NOTICIAS

Sonic fue el juego más vendido

Superventas del 92

La mascota de Sega, Sonic , y su compañero de aventuras, el zorrito Tails, han sido los personajes más populares en las consolas de Sega, durante el pasado año.

Según las listas de superventas de la compañía, el erizo y su amigo han conseguido que el juego Sonic II se colocara a la cabeza de los cartuchos más comprados durante los últimos doce meses. Y eso teniendo en cuenta que este popular juego se puso a la venta en el último trimestre.

Se cumplen así las expectativas de la firma japonesa que pretendía hacer de Sonic II el juego más vendido de toda su historia.

Después de los dos compañeros se han situado una serie de juegos basados en su mayoría en caracteres ya conocidos y procedentes en gran parte de las tiras cómicas o los dibujos animados.

Destaca también en las listas la presencia de un juego deportivo que se ha beneficiado de la popularidad de los Juegos Olímpicos. Se trata de Olimpic Gold, un cartucho en el que las habilidades deportivas del jugador se miden en varias pruebas atléticas.

Estas listas indican que vosotros, los segaconsoleros, buscáis más los juegos de aventuras y los deportivos que aquellos en los que predominan los pasajes misteriosos y las complejas estructuras de plataformas.

Entre los juegos deportivos, el gran éxito del año fue Olimpic Gold, de la compañía norteamericana U.S. Gold, que está presente en las tres listas y en los puestos de cabeza.

Pero también hay una importante presencia de los simuladores de conducción automovilística, destacando Ayrton Senna´s Super Monaco G.P., la versión anterior de este juego y Out Run. El fútbol también parece ser importante para vosotros. Las películas han dado mucho juego, así Alien o Terminator han sido algunos de los juegos más vendidos.

Sin embargo, las cosas podrían cambiar mucho en los próximos meses, ya que al gran número de novedades presentadas en los últimos meses, se va a unir una gran cantidad de sorpresas en este inicio del año.

10 Superventas MASTER SYSTEM

Sonic II
Asterix
Sonic
Mickey Mouse
Donald Duck
Olimpic Gold
Terminator
Chuck Rock
Super Tennis
The Ninja



10 Superventas MEGA DRIVE

Sonic II
Taz-Mania
Mickey & Donald
Olimpic Gold
E. Club Soccer
Terminator
Kid Chamaleon
Donald Duck
Alien 3
Italia 90

10 Superventas GAME GEAR

Sonic
Donald Duck
Olimpic Gold
Mickey Mouse
Shinobi
Super Kick-Off
Chuck Rock
Ninja Gaiden
Super Monaco
Out Run

MEGA NOTICIAS

MICRO NOTICIAS

Sega está desarrollando un nuevo periférico pensado para controlar los juegos más complicados desarrollados para la consola Mega Drive. El dispositivo, denominado Mega Dra Mouse, se pondrá a la venta durante el mes de marzo y está pensado para que los juegos que necesitan un rápido movimiento del cursor o de los personajes por la pantalla, como los de aventuras o simuladores, sean mucho más fáciles de manejar.

La misma compañía, tiene previsto el lanzamiento de una serie de periféricos más sofisticados todavía. Se trata de un controlador de 6 botones que se conoce con el nombre de Fighting Pad 6B y que, como su propio nombre indica, se está desarrollando para conseguir un mejor control de los juegos de combate. Este joypad se lanzará al mercado en primavera. Un poco más tarde verá la luz un adaptador al que se podrán conectar cuatro mandos.

Muchos de vosotros pensáis que los simuladores de automovilismo no son lo suficientemente espectaculares como para gastaros el dinero en un cartucho. El fabricante japonés Sims piensa lo mismo y está a punto de poner en el mercado un juego que va a revolucionar este tipo de videojuegos. Se llamará Junker´s High y será una especie de cruce entre el Turbo Out Run y el clásico Pole Position, pero mejorando a ambos. Es decir, toda una pasada de la que os tendremos informados.

Parece confirmarse que el distribuidor y fabricante español Proein se ha hecho con los derechos de distribución en nuestro país del periférico Action Replay. De esta forma, los aficionados contarán con una red de venta más de este producto. Lo que siempre es bueno para todos.

Se instalará en el parque recreativo de Shizuoka

La nueva realidad virtual de Sega

Sega Enterprises instalará su primer simulador de realidad virtual permanente, llamado AS-I, en el parque de atracciones de Shizouka, en Japón, concretamente en el sector denominado Charlie One.

Como probablemente la mayoría de vosotros no podrá pasarse por el parque en los próximos días, trataremos de explicar qué es lo que la compañía tiene pensado para los amantes de las sensaciones generadas por ordenador.

Douglas Tramble, una auténtica autoridad en los efectos especiales ha diseñado una aventura de ciencia ficción denominada Muggo, dando lugar a una película en la que los participantes se verán literalmente inmersos gracias a un sofisticado sistema de sonido, movimiento y vibraciones.

Muggo simula un viaje por el espacio situado en el año 2001 y recuerda, en algunos puntos a la película "Blade Runner".

El protagonista, al que los afortunados visitantes del parque podrán acompañar, es un "poli" del espacio cuya misión es luchar contra los hombres-ratón, en un intento de proteger al resto de los viajeros del espacio profundo.

La película dura alrededor de unos 4 minutos, pero el proceso de producción ha sido mucho más largo del habitual en una película cinematográfica de este metraje.

Este no es, sin embargo, el primer proyecto de Sega en este campo, ya que a finales de 1991 un AS-I con un software relativo a un vuelo sobre diversas ciudades se instaló en el parque de Korakuen durante un corto período de tiempo.

El sector Charlie One está gestionado por Sega en colaboración con la dirección del parque, por los que ha sido elegido para ser la sede de este nuevo simulador.

Esperemos que el dispositivo, que es capaz de albergar hasta ocho personas simultáneamente, llegue pronto a los parques de atracciones europeos y que no pase mucho tiempo antes de que podamos verlo en España.

Primer paso para una red europea

Sega abre un centro recreativo europeo

En colaboración con la tienda de juguetes británica Hamley´s, Sega ha inaugurado un centro de entretenimiento en Londres, como primer paso de una ambiciosa operación que la compañía japonesa ha emprendido con el objetivo de poner en marcha un importante número de este tipo de instalaciones recreativas en todo el continente europeo.

Entre treinta y cuarenta posibles socios están trabajando con Sega para desarrollar y extender estos centros recreativos, muy populares en Japón y que, a diferencia de los tradicionales parques de atracciones, centran su atractivo en la tecnología utilizada para dar forma a todo tipo de juegos.



El nuevo centro se ha instalado en la céntrica calle de Regent Street, compartiendo el espacio con la tienda y cubre un área de unos 465 metros cuadrados. Está gestionado por Hamley´s y Sega Europa se encarga del mantenimiento.

MEGA NOTICIAS

Canadian organiza su primer torneo de tenis

Como ya comentábamos en el número pasado, la cadena de tiendas Canadian presta especial atención al deporte.

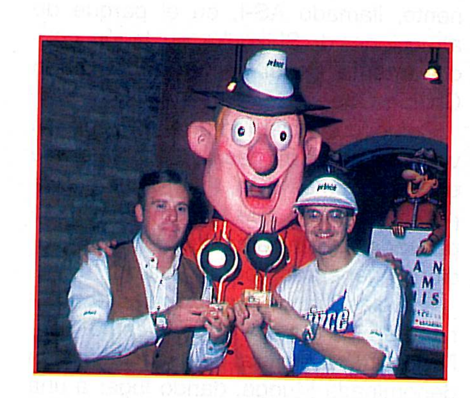
Pues bien, como cierre del año 1992, los directivos de esta firma pensaron una manera original de divertirse, tanto ellos como sus clientes y amigos.

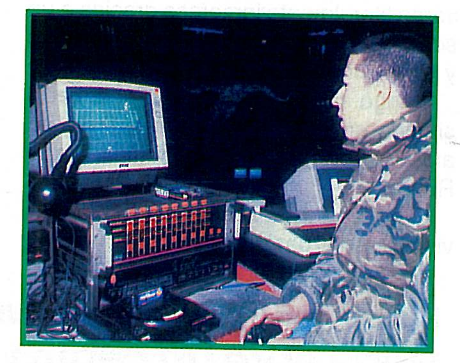
La clásica fiesta de fin de año incluyó esta vez un torneo de tenis entre los centros Canadian de toda Cataluña, representados por una pareja de los más "jugones" de cada centro.

La razón de esta idea no era otra que presentar el juego "Jenifer Capriati Tennis", un cartucho que esperan convertir en un número uno en ventas, tanto por el renombre de la tenista que ha servido de inspiración al juego, como por la calidad del cartucho en sí.

La celebración contó además con la presencia del mismísimo Mr. Canadian, quien se encargó de la entrega de premios a los vencedores.

El evento fue patrocinado conjuntamente por Canadian, Sega y la marca Prince,







que tiene los derechos oficiales de imagen de Jenifer Capriati.

Prince repartió entre los asistentes una serie de artículos deportivos y sorteó una raqueta similar a la utilizada por la joven tenista norteamericana.

En cuanto a los resultados del encuentro deportivo, el Grand Slam de Tenis Canadian fue ganado por la pareja representante del Canadian Center de Barcelona, formada por Bernat de Santmartí y Chema Ducamp, quienes vencieron en la final a Alvaro García y José Riquelme, representantes del Canadian Center Gracia, mientras que los representantes del centro de Granollers ocuparon la tercera plaza.

Kim Bassinger en tu Mega Drive

Cada vez son más insistentes los rumores que afirman que está a punto de salir al mercado un nuevo juego basado en un éxito cinematográfico.

En esta ocasión, los comentarios revisten un interés más morboso aún ya que se trata de la película Cool World, protagonizada por la explosiva Kim Basinger.

Un film al estilo de ¿Quién engaño a Roger Rabbit?, la película mezcla imágenes de actores reales con otras de personajes creados y animados por ordenador en una intrigante aventura con todos los rasgos de las clásicas novelas de detectives, añadiendo el aliciente de que la fantasía no se separa del mundo real.

Hay ya una versión del juego para ordenadores personales y se está especulando mucho sobre si lo próximo que aparezca en el mercado irá enfocando hacia la Super Nintendo o hacia la Mega Drive, aunque parece que los propietarios de los derechos se inclinan porque sea esta última la consola que se beneficie primero de la diversión generada por Cool World.

Desde luego, contar con un videojuego en el que la protagonista es Kim Basinger es todo un lujo. Y más si tenemos en cuenta que el creador de la película, Ralph Bakshi, está muy interesado en el juego y prestará todo su apoyo al fabricante que finalmente se haga con los derechos de reproducción, de la misma forma que Matt Groenig apoyó a los desarrolladores de los juegos basados en la peculiar y estravagante familia Simpson.

Probablemente, dentro de un par de meses conozcamos la respuesta a todas estas incógnitas. No dudéis de que en cuanto se ponga a punto el juego seréis los primeros en saberlo.



Esta peligrosa rubia tiene ganas de entrar en tu consola. Ten cuidado.

Pro Master, las mejores guías



Después del gran éxito obtenido por la serie de libros Sega Pro-Master en países como Gran Bretaña, la editorial española Apóstrofe se ha decidido a lanzar en nuestro país esta colección completamente traducida y adaptada al castellano.

El director de esta colección, Ian Livinstone, ha sido el principal responsable del éxito que el juego de rol Dungeons & Dragons (en España Dragones y Mazmorras) ha tenido entre el público de las islas británicas.

Los cuatro volúmenes de que consta la colección están considerados como la más completa colección de trucos y estrategias jamás recopilada. El tratamiento de los juegos resulta exhaustivo y extraordinariamente metódico, lo cual contribuye a que no quede ningún aspecto del cartucho en cuestión sin analizar y sin su propia solución.

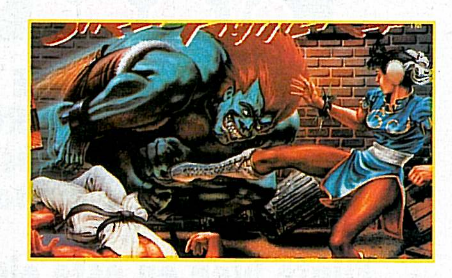
Cada uno de esto tomos cuesta 600 pesetas, lo que les hace muy atractivos para todos los aficionados. La variedad de títulos recogidos en esta obra (tres por cada volumen, incluyendo cartuchos para Mega Drive, Master System y Game Gear) y la profesionalidad con que se han tratado convierten a esta colección en un elemento indispensable en la biblioteca de cualquier usuario Sega.

Además, de esta forma los usuarios de cualquiera de las tres consolas de Sega podrán disfrutar de sus juegos preferidos sin temor a quedarse estancados en ninguna fase del juego y con la seguridad de que podrán superar todas las trampas y dificultades hasta llegar al final de cada aventura.

En el primero de los libros se presentan los juegos Sonic, Prince of Persia y Super Kick Off. En el segundo se recogen Quackshot, Super Monaco G.P. 2 y Shinobi. En el tercero, Castle of Illusion, Desert Strike y Golden Axe. Finalmente el cuarto libro presenta la solución de Streets of Rage, Kid Chamaleon y EA Hockey.

Ian Livingstone ha prometido la ampliación de la serie con nuevos volúmenes en los que se recojan las soluciones paso a paso de los juegos más recientes, libros que serán editados también por Ediciones Apóstrofe.

Dada la importancia que esta colección tiene para los usuarios, MEGAFORCE venderá por correo los volúmenes al mismo precio de venta que en los establecimientos habituales, 600 pesetas, abriendo así un nuevo canal de relación con vosotros, los lectores.



Para MegaDrive

Street Fighter II a punto

Bianventurados aquellos que a pesar de la tentación han permanecido fieles a su Sega, porque de ellos será el cartucho más alucinante.

Si todo va bien tal vez para marzo tengamos en nuestras consolas uno de los juegos con más leyenda de los últimos tiempos, ni más ni menos que el mismísimo Street Fighter II.

Este juego ha llamado la atención a todos los entendidos en cada una de las distintas versiones que hasta ahora se están vendiendo (desde ordenadores personales hasta consolas). Nuestras queridas máquinas serán de las últimas en tener la oportunidad de estrenar este cartucho de artes marciales, pero ya se sabe que nunca es tarde si la dicha es buena.

Además, algunos rumores entre la Prensa internacional insisten en que puede estar preparándose algo así como un lanzamiento sorpresa con una fecha de salida bastante anterior a la incialmente prevista. Ya veremos qué pasa.

CHOLLO GAMES

Arenal, 8 • 1º Planta. Local 21 • 28013 MADRID - Apdo. correos 28.272 • MADRID

HORARIO: 10'30 A 14'00 y 16'00 a 20'00

TELF. PEDIDOS
523 24 08
523 23 93
ENVIOS A TODA ESPAÑA



SUPER OFERTAS MEGADRIVE

ALISIA DRAGON	4.490
TOKI	4.490
SUPER THUNDERBLADE	3.690
ITALIA 90	3.690
MOONWALKER	3.690
SPACE HARRIER II	3.690
DECAPATACK	4.490
GRAIN GROUND	3.690

NOVEDADES FEBRERO

MEGADRIVE		GAME GEAR		SEGA MASTER SYSTEM
STREETS OF RAGE II	Consultar	STREETS OF RAGE	5.190	TOURNAMENT GOLF
TALESPIN	6.990	LA SIRENITA	5.190	MICKEY MOUSE II
LA SIRENITA	6.990	SMASH TV	5.490	STREETS OF RAGE
ROLLING THUNDER II	Consultar	INDIANA JONES	5.490	MASTER OF DARKNESS
PRO ACTION REPLAY	10.500	CHAKAN	Consultar	

TODOS NUESTROS JUEGOS TIENEN 500 Pts. DE DESCUENTO (EXCEPTO OFERTAS)

MEGALIBRO

REGALO REGALO REGALO

Este mes MEGAFORCE te regala un práctico MEGALIBRO para que puedas anotar lo más importante de tus juegos favoritos.

Fíjate bien en este ejemplo para que puedas usar correctamente tu MEGALIBRO.

En este espacio apunta tu nombre (o el de tus amigos) y tus records (o los suyos). Es ideal para hacer campeonatos.

Si sabes algún truco, o si te han contado alguno, no permitas que se te olvide. ¡¡¡ Escríbelo !!!

¿Nunca te has confundido de botón? Tranquilo, a partir de ahora bastará con que eches un vistazo a tus notas.

PUNTOMETRO

Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................
Nombre:.................. Puntos:..................

TRUCOMETRO

MEGATRUCO:..................

CONTROLES:..................

VALORACION:..................

Puntúa tú mismo los juegos. Las claves son: Bombilla para los gráficos. Avión para el movimiento. Nota para el sonido. ...O las que tú quieras.



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

91 673 93 20

LUNES A VIERNES DE 10 A 20 H./SABADOS DE 10,30 A 14 H.

SEGA MEGA-CD

LOS VIDEOJUEGOS EN SU MAXIMA POTENCIA

Master System II





JUEGOS SUPERNINTENDO

STREET FIGHTER II	8.790	STAR WARS	7.900
RANNA 1/2	7.690	SPIDERMAN MAK & X-MAN	7.900
TURTLE NINJA 3	8.490	JOC & MAC	7.900
SUPER CONTRA	7.890	BOY SOCCER TEAM	7.900
GOLDEN FIGHTER	7.490	HIDING BAIL	7.790
SUPER COP SOCCER	6.100	GEORGE FOREMAN	7.490
THE SCHOOL FIGHT	7.890	SUPER BASQUET 2000	7.190
SUPER DUNK SHOL	7.790	LEMMINGS	7.190

CARTUCHOS

SUPERDESCUENTOS

GAUNTLET II	2.900	PRO WRESTLING	2.100
IKARI WARRIORS	2.600	DRAGON'S LAIR	2.190
TOP GUN II	2.890	TURBO RACING	2.900
MEGA MAN II	2.900	WILLOW	2.900
CASTLEVANIA	2.600	RAD GRAVITY	2.300
DUCK TALES	2.900	TOTAL RECALL	2.190
DAYS OF THUNDER	2.900	SUPER SPIKE V'BALL	2.300
BLADES OF STEEL	2.190	GHOSBUSTERS II	2.190
KNIGHT RIDER	2.900	KICKLE CUBICLE	2.300
CHAMPION SHIP RALLY	2.190	IRON SWORD	2.900
CAPTAIN SKYHAWK	2.300	WERE WOLF	2.190
ASTYANAX	2.900	KID ICARUS	2.190
BIG FOOT	2.300	TOTALLY RAD	2.900
GUERRILLA WAR	2.900	CASTLEVANIA III	4.900
BOLDER DASH	2.300	NARC	4.900
ARCH RIVALS	2.300	DRAGON FIGHTER	4.900



KUNG FU MASTER	SPIDERMAN	SNOW BROTHER
BOXXING FOREMAN	T.M. NINJA TURTLE 2	TINI TOON ADVENTURE
BUBBLE DOBLE	DOUBLE DRAGON II	BART SIMPSON
NINJA GAIDEN	W.W.F. SUPERSTAR	TERMINATOR 2
MICKEY'S DANG	BATMAN II	DUCK TALES
DICK TRACY	DOUBLE DRAGON III	ELEVATOR ACTION





WIDE GEAR 1.900 Ptas.

MASTER GEAR 2.490 Ptas.

SUPER OFERTA 3x2

VIDEOJUEGOS COMPRANDO 2 REGALAMOS 1

MR. SIMPSON 2	6.400	DOUBLE DRAGON 3	6.400
CAPTAIM AMERICAN	6.400	BLADE OF STEEL	6.400
HERO SOCCER	5.800	DUCK TALE	6.400
FRANKESTEIN	6.100	LA SIRENITA	6.100
CHIP & CHOP	5.800	TETRIS	5.600
TRDG	5.600	NINJA GAIDEN 3	5.800
MEGAMAN III	5.900	ROBOCOP 3	6.100
LICKLE	6.750	SNOWBROS	5.800
CAVEMAN	5.900	OVER HORIZON	5.690
JACKIE CHAN	5.900	BUCKY O'HALE	5.900
TAITO BASKETBALL	5.900	S. MARIO BROSS III	6.190
BATMAN 2	5.900	G.I. JOY	5.800
ADVENTURE ISLAND 2	5.700	TOTALLY RAD	5.600
DARKMAN	6.100	TETRIS 3	6.900
TOM Y JERRY	6.300	TOP GUN II	6.300
SUPER NINJA TURTLE 3	6.900	TOTALLY RAD	5.900



PARA MEGADRIVE | PARA SUPERNES



Obtienes copia de seguridad de tus juegos favoritos en discos de 3½". Función de ACTION REPLAY, adaptador universal, etc. entre otras múltiples aplicaciones

Ofertas Inigualables

No le des más vueltas

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

SELECTOR MULTICONEXION



Admite hasta 5 conexiones simultáneas **5.190 Ptas.**



AISILE LORD	9.690	BLOCK HOLE ASSAULT	9.690	LUNAR	9.690
PRINCE OF PERSIA	9.690	THUNDER FORCE FX	9.690	NIGHT TRAP	9.990
COBRA COMMAND	8.990	THUNDER STORM FX	9.690	SILKY LIP	8.990
DEATH BRINGER	8.990	WONDER DOG	9.690	SOL FEACE	8.990
MONKEY ISLAND	9.390	AFTER BURNER 3	9.690		
WOLF CHILD	9.390	NINJA FORCE	9.690		

CARTUCHOS MEGADRIVE 2x1 (Compra 1 y llévate 2)

JOHN MADDEN'93	9.390	INMORTAL	9.390	BADOMEN
CRUE BALL	9.390	MAGIC BUBLE	8.900	TWINKLE TALE
ROAD RASH II	9.640	NHL PA HOCKEY'93	9.690	SUPER MONACO GP II
RISKY WOODS	8.980	JAMES POND II	9.390	ARROW FLASH
USA TEAM BASKETBALL	9.640	WHERE IN TIME CARMAN	9.390	F-1 HERO MD
JORDAN VS. BIRD	9.390	RINGS OF POWER	9.390	OLYMPIC GOLD
AQUATIC GAMES	9.100	SONIC	8.100	STREETS OF RAGE
BALLS VS LAKER	8.900			DINO LAND
MASTER OF MONSTERS	9.190	**JUEGO REGALO**		CYBER POLICE
DAVID ROBINSON'S	8.795	JAMES POND		STAR CRUSTER
POWER MONGER	8.950	VALIS		NBA BASKETBALL
ROLO TO THE RESCUE	9.240	MAGIC BOY		MINGSIDE ANGEL
LOTUS TURBO CHALLENKE	9.340	OUT RUN		MARIO LEMIEUX HOCKEY
DESERT STRIKE	8.950	RUNARK		VALIS
LHX ATTACK CHOPPER	9.340	SIMPSSON II		DREAM OF CAPTAIN III

Oferta Especial
5.990 PTAS.

PARA TU MEGADRIVE



ADAPTADOR UNIVERSAL MEGADRIVE



2.900 Ptas.

CONTROL PAD MEGADRIVE 1.890 Ptas.

CONTROL PAD SUPERNINTENDO 2.900 Ptas.

LUZ Y LUPA GAME BOY 2.100 Ptas.

PARA SUPERNES (SUPER TURBO) 3.125 Ptas.

CONVERTIDOR SISTEMA NTSC AMERICANO A PAL



4.390 Ptas.

PROTECTOR PARA GAME BOY



1.290 Ptas.



GRAPHIC TV MUSICAL

Hasta 512 colores, caja de música, 8 instrumentos musicales, creación de dibujos, imaginación y creatividad constante

14.700 Ptas.

CARTUCHOS GAME GEAR

PACK 16 JUEGOS

SATELLITE 7	PITPOT	TEDDY BOY BLUE	COLUMNS
SUPER TENNIS	ACTION BOY	GHOST HOUSE	BASEBALL
HANG ON	WOODY POP	ASTRO FLASH	SOCCER
BARE PANIC	PENGO	MACHINE GUN	SPY VS. SPY

Envía este cupón a ANTBER, C/ Molino, 23 - 28830 San Fernando de Henares (Madrid), y recibirás un kit de limpieza para tu consola, con tu pedido.

NOMBRE..........

APELLIDOS..........

DIRECCION..........

....

POBLACION..........

PROVINCIA..........

C.P.......... TELEFONO..........

❑ NUEVO CLIENTE - Nº CLIENTE..........

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	
TOTAL	



Pro ACTION REPLAY

Vidas infinitas, energía inagotable, poder a tope... todo esto y mucho más puedes conseguir con sólo insertar en tu Mega Drive lo más potente en "pokeadores" para consolas.





Pro ACTION REPLAY

Pokear un juego es cambiar parte del programa. Esa es la misión del Action Replay.

Muchos de vosotros habréis sufrido en alguna ocasión la desesperación de no poder llegar al final de un juego, a pesar de que conozcáis las técnicas y los trucos necesarios para ello. Y la razón es muy simple: lo difícil de algunos cartuchos no es saber qué hacer cada momento, sino hacerlo bien, algo que por desgracia no pasa siempre.

¿Quién no ha visto con impotencia cómo el objetivo queda tan cerca que casi puede tocarse, pero no hay forma de conseguirlo? Para resolver estas frustraciones, los consoleros más avezados cuentan con un arma casi infalible: el Action Replay, que tiene sus dos versiones, la normal y la Pro, y que de momento sólo está disponibles para la Mega Drive.

Y... ¿qué es eso del Action Replay? Técnicamente, se podría definir como un buscador de posiciones de memoria unido a un generador de códigos para dichas posiciones de memoria. Como esto sonará a chino a la mayoría de vosotros, vamos a explicar lo más claramente posible en qué consiste el invento.

Los juegos contenidos en los cartuchos que se insertan en las consolas no son otra cosa que programas constituidos por instrucciones (líneas de código) que dan al juego sus características concretas. En estas líneas se incluyen una serie de parámetros que varían en función del desarrollo del juego. Por ejemplo, la variable "a" es igual a "3" al comenzar el juego, lo que quiere decir que tenemos tres vidas. Si pierdes una vida, entonces una instrucción hace que la variable "a" cambie a "2", lo que indica que a partir de ese momento sólo tenemos dos vidas.

Pues bien, si se consigue que "a" siempre sea igual a "3", pase lo que pase en el juego, entonces tendremos vidas infinitas, ya que aunque perdamos una vida, en nuestro marcador (y en el programa) el número de vidas siempre será tres.

Y aquí es donde entra en juego el Action Replay. Gracias a él podemos introducir una valor numérico (aparecen números y letras porque es una cifra en base hexadecimal) que indica al juego que "a" (por seguir con nuestro ejemplo) debe ser siempre igual a "3", independientemente de lo que ocurra. O sea, que obliga al cartucho a darnos vidas infinitas.





Pero todo esto que hemos contado es una simplificación del valor del Action Replay: el jugador puede introducir el código de vidas infinitas o de energía infinita, para ser invencible, pero también puede modificar otros parámetros del juego, aumentando su dificultad, reduciendo el número de vidas, incluyendo más enemigos o modificando el trazado de los recorridos, por ejemplo.

Cómo usarlo

Aunque el funcionamiento interno del dispositivo parece bastante complicado, su uso no lo es tanto, y basta con indicar al Action Replay el código correcto para cambiar tal o cual parámetro, y él se encarga de colocar dicho código en la posición de memoria que corresponda, o de hacer con él lo que sea necesario. Hasta aquí no hay nada misterioso, sólo hace falta tener los códigos de cada juego. Y para ello hay que echar mano de amigos, libros, revistas, etc, o del manual que incluye la caja del Action Replay. En dicho manual se incluyen códigos para energía ilimitada, vidas infinitas y otras características de bastantes juegos.

Pero en algunos casos queremos modificar otra característica que no incluyen en la lista del folleto. O bien necesitamos un código para un juego que no está en el manual, o que es tan nuevo que aún nadie ha buscado sus códigos... Aquí es donde vienen las complicaciones, ya que en este caso habrá que buscar ese código. Y esto es precisamente lo que hace la versión Pro del Action Replay, buscar las posiciones de memoria donde pueden modificarse los parámetros del juego y presentar al jugador una lista de los posibles códigos que llaman a esas posiciones. Lo que habrá que hacer será apuntarlos y luego irlos probando hasta dar con el que queremos.

La diferencia entre una versión y otra del Action Replay está muy clara: en la versión normal, sólo se pueden introducir códigos que ya hayamos conseguido, mientras que la versión Pro nos ayuda a buscar códigos. Aparte de este "detalle", ambas se utilizan básicamente de la misma forma: insertando el periférico en la ranura de la consola y poniendo en su conector el juego.

Vamos a empezar por el uso más sencillo del aparato, el de introducir un parámetro que ya tenemos. Si el modelo elegido es el Action Replay Pro (el que nosotros hemos probado), un interruptor situado en la parte

Pro ACTION REPLAY

Con el Action Replay Pro es posible buscar códigos nuevos para casi todos los juegos.



El que las instrucciones que salen en la pantalla estén en inglés puede ser un gran problema.



izquierda y con tres posiciones diferentes permite el cambio del modo "trainer" o el modo de utilización.

Si sólo se trata de introducir un parámetro, hay que insertar el cartucho con el interruptor en su posición central (neutro), arrancar el juego, mover el interruptor hacia abajo, pulsar el botón Reset y elegir la opción de introducción de parámetros. Luego se mete el código y se elige la opción de volver al juego. Una vez que arranque éste, hay que cambiar el interruptor hacia su posición alta, con lo que se activará la opción elegida (vidas infinitas, por ejemplo). En la versión normal, los pasos son muy similares, pero no hay que mover el interruptor, por la sencilla razón de que no existe.

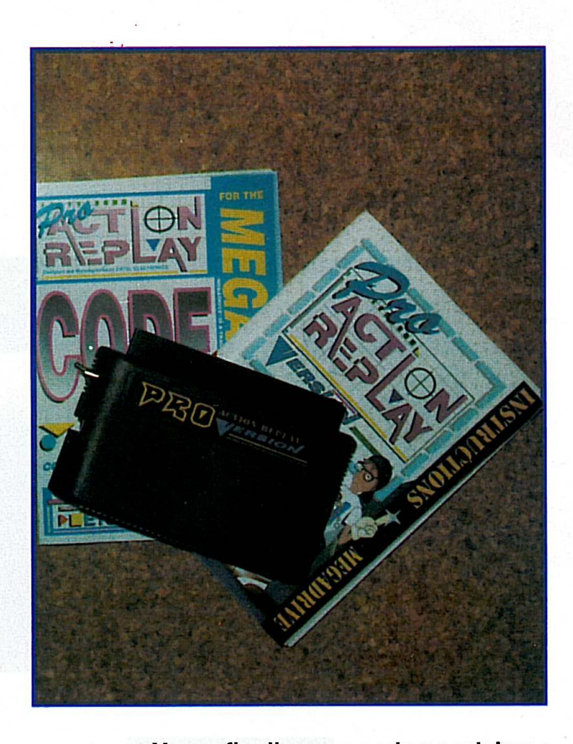
Para expertos

Pero, como ya hemos dicho, hay otro uso más complejo en el Action Replay (sólo en la versión Pro), que es el de obtener códigos que no tenemos, bien porque son para un juego nuevo o para un juego no listado en el folleto, o bien porque queremos averiguar qué código controla la característica X de tal o cual juego, y en el manual sólo tenemos las características de vida y energía, por poner un ejemplo.

En este caso, el proceso es algo más complicado y para hacerlo es posible elegir entre cinco técnicas diferentes.

La más sencilla de ellas requiere, una vez efectuados los pasos previos de introducción de ambos cartuchos y de hacer un Reset, elegir la opción "Start with trainer" y seguir los pasos indicados en los diferentes menús (desgraciadamente en inglés), con varias pulsaciones del botón Reset y la introducción de algunos códigos.

Es muy recomendable seguir al pie de la letra las indicaciones del manual, al menos hasta que seamos capaces de cumplir todos los pasos sin equivocarnos, ya que si se produce un error, todo lo hecho hasta ese momento no sirve para nada y hay que empezar desde el principio. Y hablando de indicaciones, no perdáis la hoja separada del manual en la que se indica que el proceso de arranque es ligeramente diferente de cómo se explica en las instrucciones. SIEMPRE HAY QUE COLOCAR EL INTERRUPTOR EN LA POSICION MEDIA AL ARRANCAR LA CONSOLA. Para activar el Action Replay, basta con bajar este mando y apretar el botón Reset.



Tanto las explicaciones que aquí damos como las que están en el propio manual parecen mucho más complejas de lo que luego resulta ser el proceso en la práctica, de modo que no hay que desanimarse por ello. Al cabo de tres o cuatro búsquedas de códigos en cada técnica habréis logrado coger la mecánica y todo será mucho más fácil.

Así pues, ánimo y a terminar los juegos difíciles o a complicar los fáciles. Una última advertencia: en algunas ocasiones es posible que no se consiga el objetivo pretendido y la introducción del código no sirva para nada.

En ese caso, pensad en una alternativa y buscad un código para otra característica, ya que las vidas infinitas no son el único camino para acabar un juego (a veces, por ejemplo, puede ser mucho más útil tener energía ilimitada).

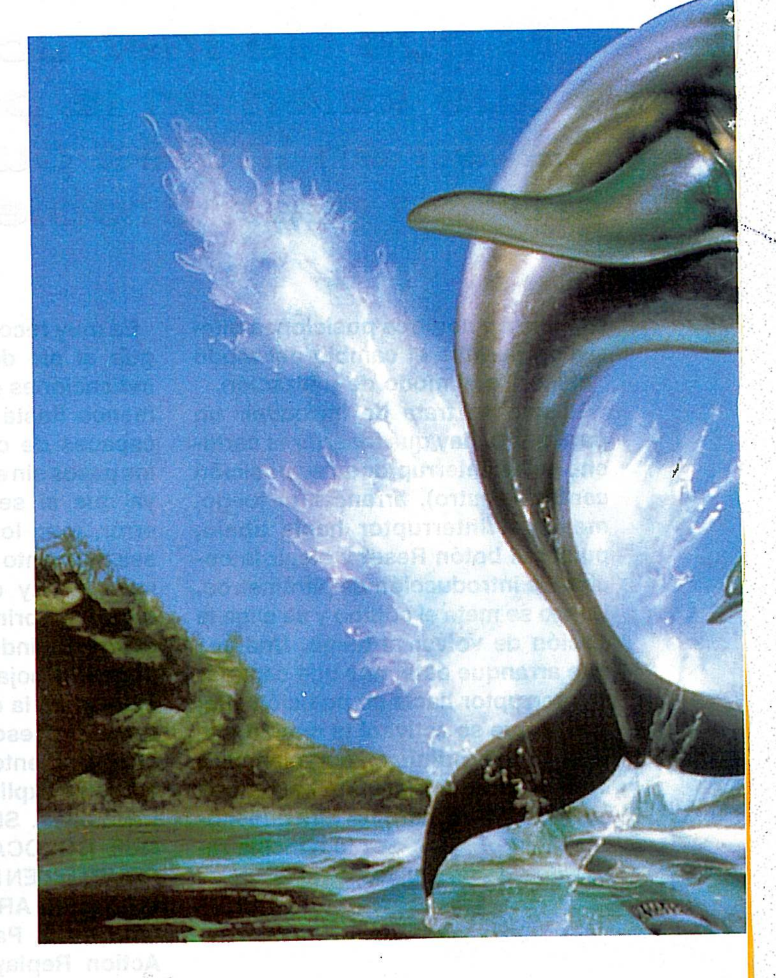
Y para finalizar, no podemos dejaros con las manos vacías, así que... aquí tenéis algunos códigos, listos para su uso, que os proporcionarán vidas infinitas en los siguientes juegos:

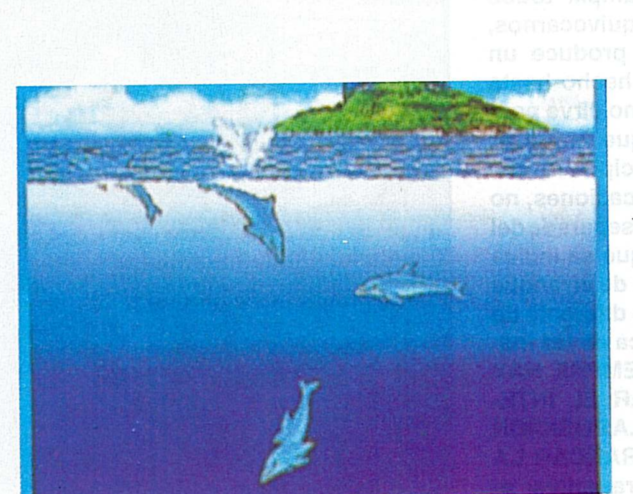
Two Crude Dudes: FF460B 09012
Chuck Rock: FF06D 10003
Splatter House II: FF00F 70004
DJ Boy: FFA18 90004
Talmits'Adventure: FFF74 70006
Steel Empire: FFcB5 10004
Predator II: FF029 40002
Zero Wing: FF00F D0003

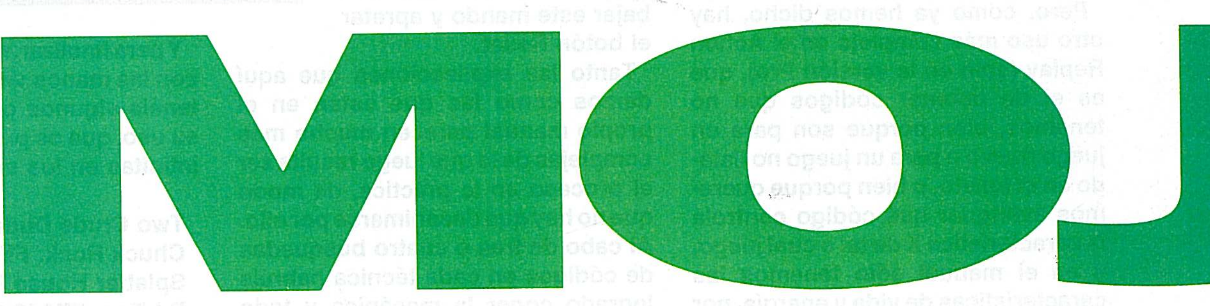


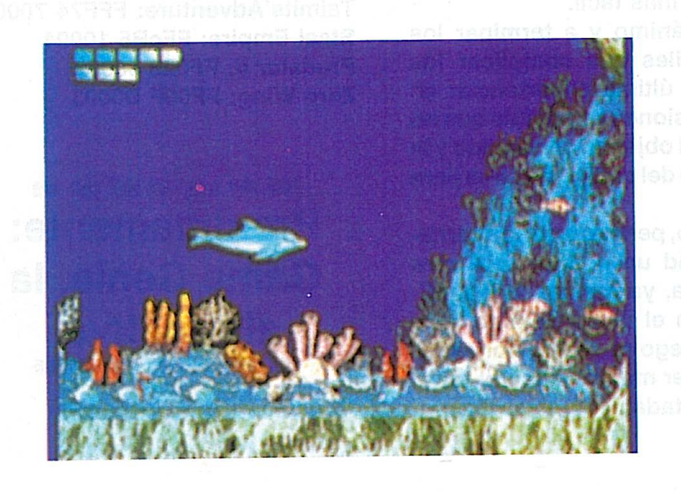






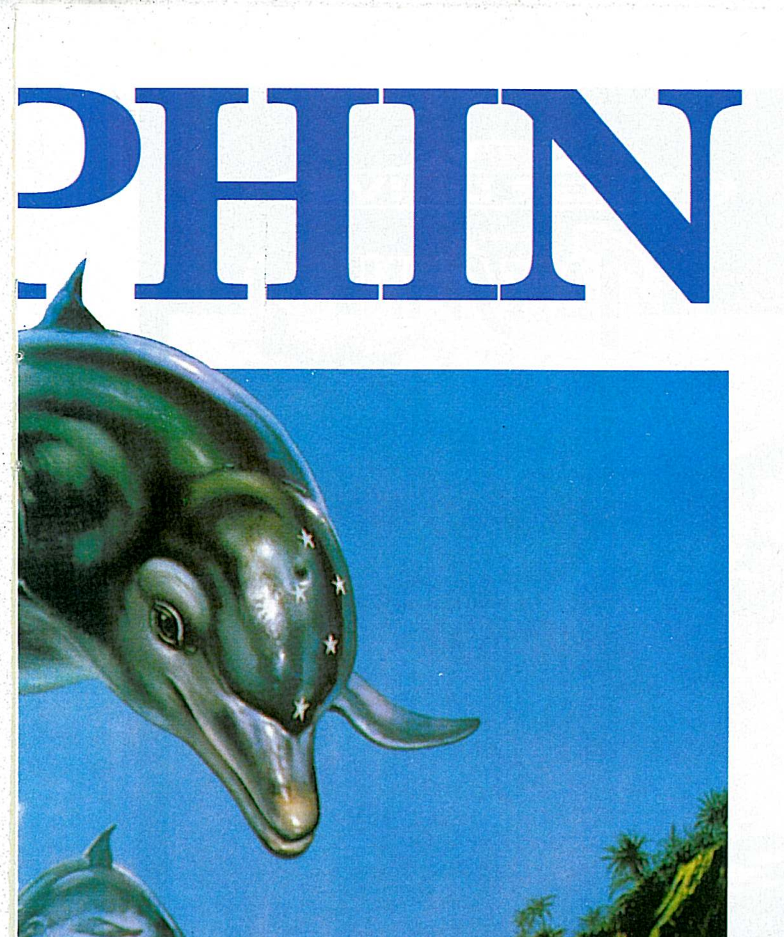




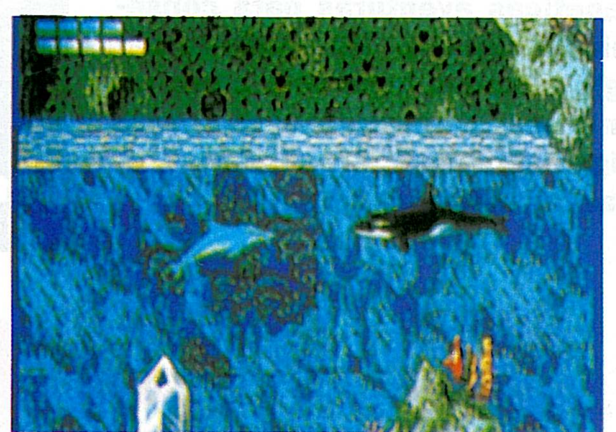


¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapídez de movimientos, el sexto

PHIN





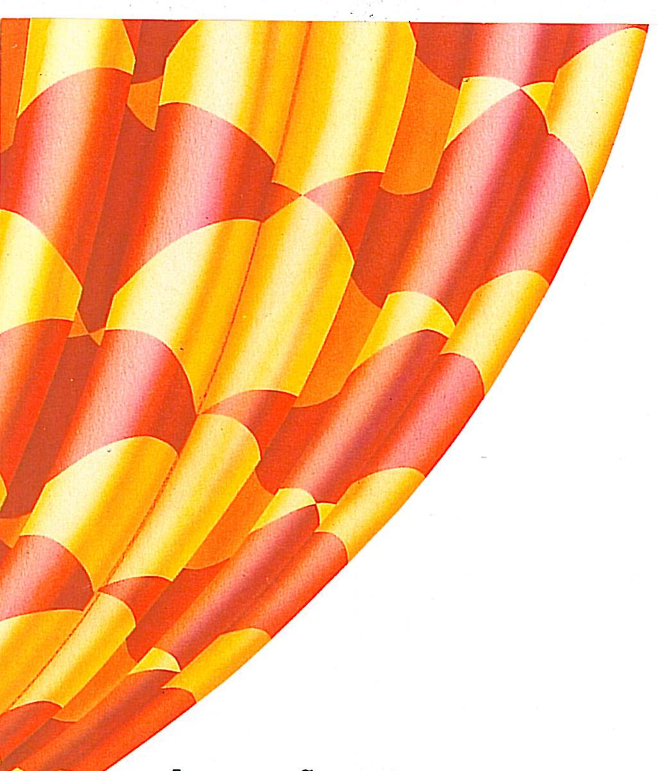


JATE

sentido ultrasónico, y la búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe. Su defensa es vital. ¡Mójate!.

Vive una Aventura

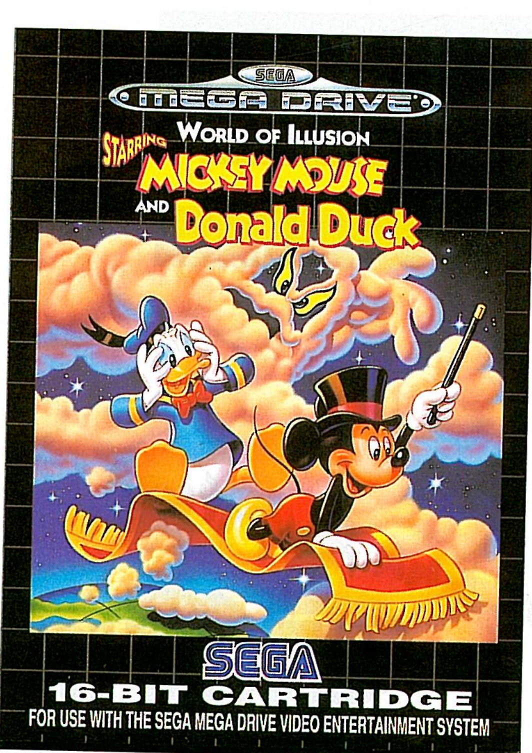
SEGA





Acompaña a Baloo en una apasionante vuelta al mundo. Vivirás frenéticas aventuras para conseguir tu objetivo. ¡El contrato del siglo!. Puedes jugar sólo o con un amiguete. De cualquier forma eliges personaje; Kit o Baloo. ¡Haz las maletas!.

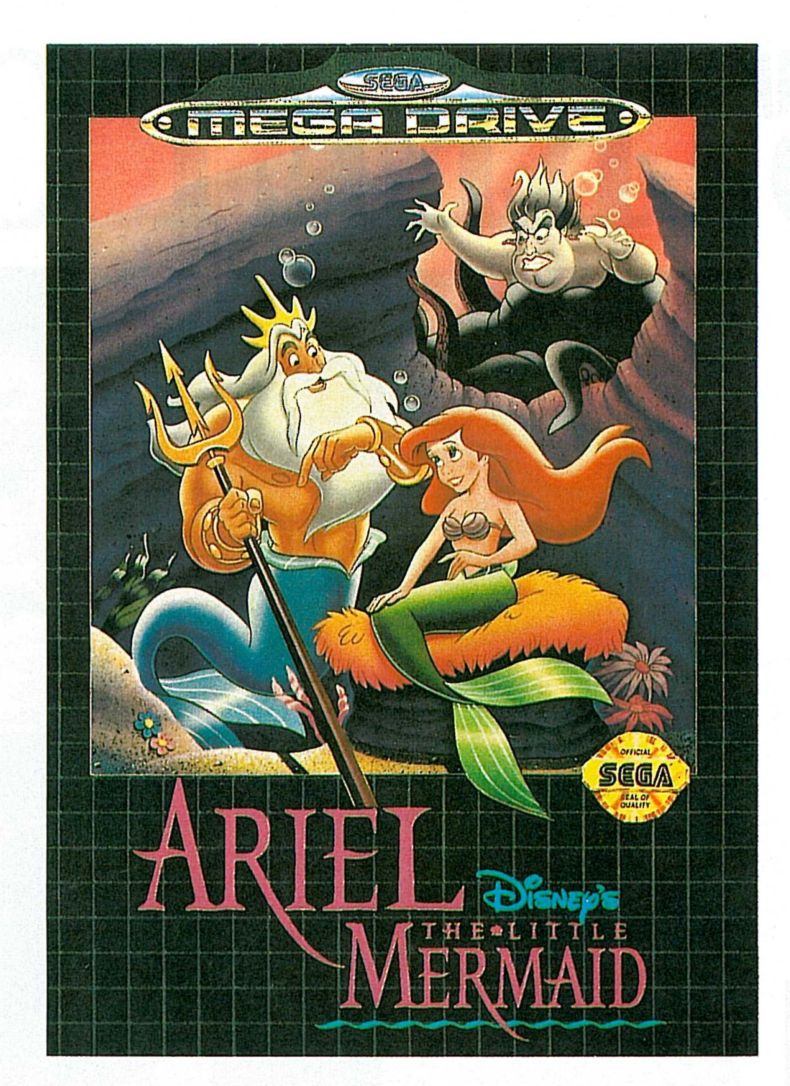
JUEGATE



Dos tíos grandes se han hecho socios en una nueva aventura. ¡Búscate un socio!. Controlaréis sus pasos burlando obstáculos de lo más divertidos.
¡Vigila tus espadas!.
Puede que tu compañero no esté a tu altura.

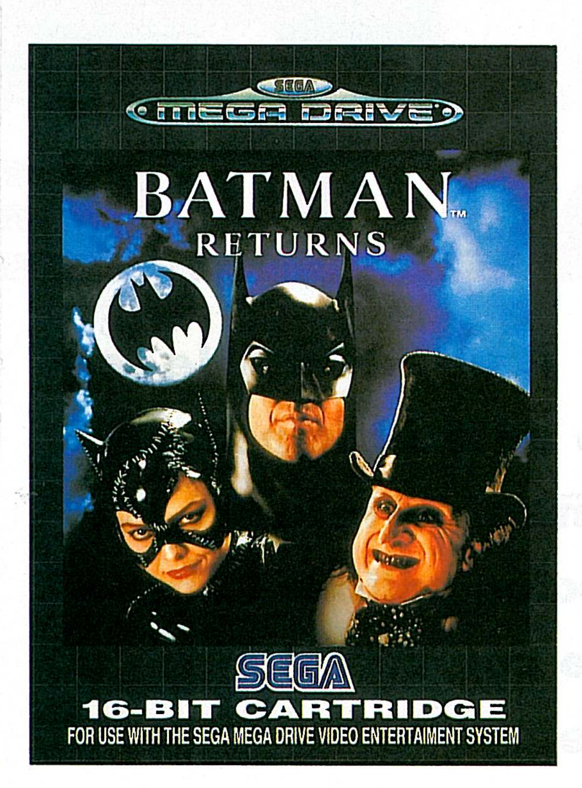
El regreso del Murciélago para la venganza final. Su enfrentamiento con el pingüino no tiene precedentes. Este pájaro ridículo y sus secuaces no tienen escrúpulos.
Cat Woman no se sabe de qué va. ¡Descúbrelo!.
Puede estar contigo... o contra tí. La noche es tuya.

Unitros



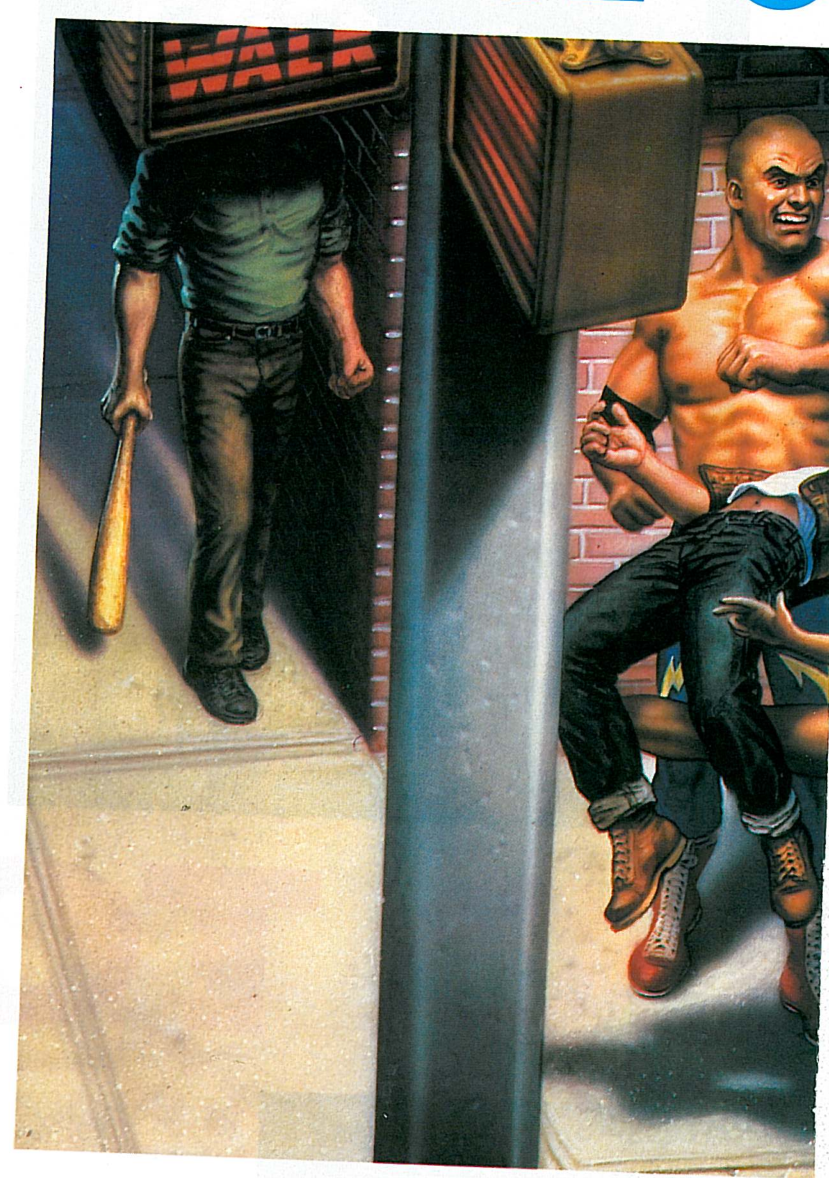
Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del Rey Tritón de las criaturas más infernales. Para ello, cuentas con la astucia de la Sirenita y la sabiduría de Tritón.
¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!.

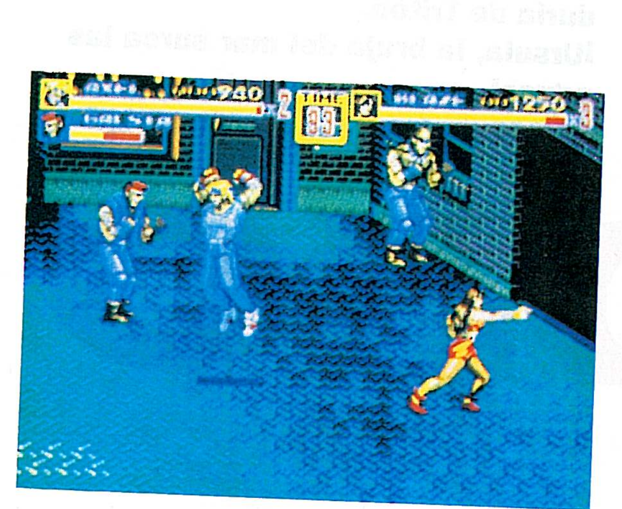
LO TODO





STREET O





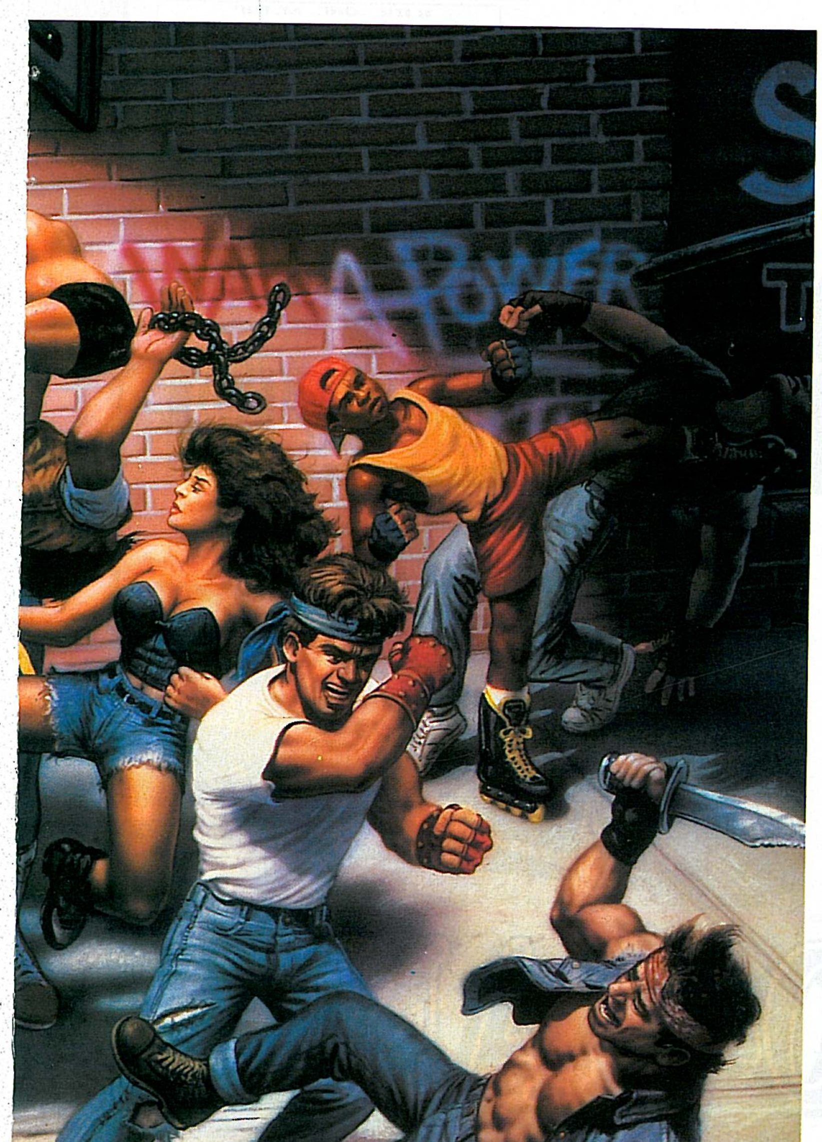
LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

Unitros

F RAGE II







ES TUYA

¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.
¡La calle es tuya!.

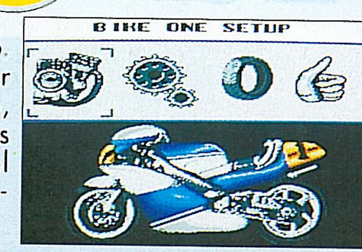
Vive una Aventura

SEGA

PREVIEW

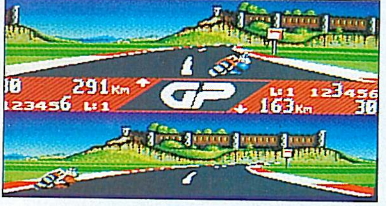
MASTER SYSTEM

Si has visto cómo un estupendo juego de carreras de motocicletas llegaba al mundo Mega Drive (Road Rash II) y has sentido una gran envidia, no te preocupes, porque también la consola Master System va a tener su título sobre motos, y además con la posibilidad de juego a dos. Con GP Rider descubrirás seis circuitos distintos utilizados en los campeonatos del mundo, junto con una pista irreal diseñada para este juego. A los mandos de tu moto de competición, te verás enfrentado a una quincena de oponentes en una carrera donde el realismo y la sensación de velocidad son los protagonistas. Los virajes bruscos, acelerones, derrapes... todo ello y más estará en tu pantalla, dividida en dos zonas superpuestas para que cada jugador pueda seguir los movimientos de su moto. Si te atreves con GP Rider y eres un buen piloto, mide tus fuerzas con los mejores corredores del mundo y echa a tus contrincantes del circuito.






GP RIDER



EDITOR: SEGA



MEGA-LO-MANIA

Es posible que alguna vez hayas deseado ser todopoderoso e invencible, o al menos sentirte por un momento dueño de todo lo que existe, algo así como un dios. Ahora puedes conseguirlo, ya que en Megalomania se representan cuatro dioses distintos, cada uno con sus poderes y sus características propias, y tú puedes elegir estar en la piel de uno de ellos. En realidad, lo que debes hacer es decidir qué tipo de dios crees que representa mejor tu forma de ser, si Scarlet, Oberon, Cesar o Madcap. Cada uno de ellos tiene que ayudar a un pueblo a desarrollarse y progresar, en una evolución que se realiza tanto en el nivel técnico (armas, construcciones, etc) como en el nivel territorial. El objetivo es muy simple: ser el dueño del mundo (como en el conocido Populous) y controlarlo desde tu altar. Es un título sorprendente, interesante y con gráficos muy cuidados.





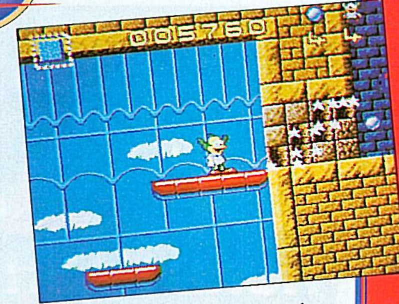


EDITOR: VIRGIN GAMES

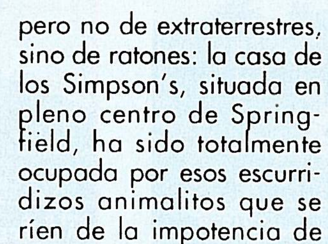


MEGA DRIVE

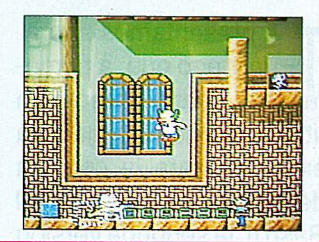
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



La popularidad de los Simpson's ha sido tal que no sólo se han hecho juegos teniendo a Bart como protagonista, sino que también se utiliza la familia como "víctima" de otras historias. En este juego, mezcla de acción y reflexión y con detalles que recuerdan en parte a las aventuras de los Lemmings, la historia gira en torno a una invasión, pero no de extraterrestres, sino de ratones: la casa de los Simpson's, situada en pleno centro de Springfield, ha sido totalmente ocupada por esos escurridizos animalitos que se ríen de la impotencia de Bart y Elmer para atraparlos. Por ello han llamado a un amigo de la familia, Krusty, pidiéndole que eche de allí a los incómodos huéspedes. Pero estos ratones son un poco especiales, y habrá que utilizar más inteligencia que escobas o raticidas. Son tan disciplinados e inocentes (por no decir casi-bobos) como los simpáticos Lemmings, que siempre avanzan en línea recta sin preguntarse dónde van, por lo que Krusty se ve obligado a dirigirles hacia los lugares de exterminio, repartidos a lo largo de un montón de niveles. En cada nivel habrá un montón de "enemigos" a combatir (si se pueden llamar enemigos), y unos cuantos objetos que nos ayudarán a dirigir al convoy de ratones hacia uno u otro lugar. Desde luego, simpatía y reflexión no le faltan al juego.



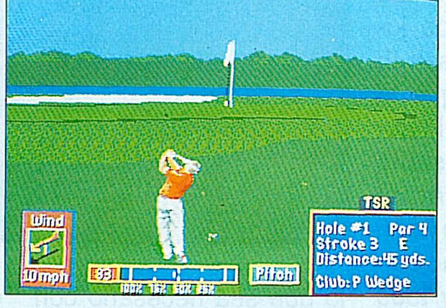
EDITOR: FLYING EDGE



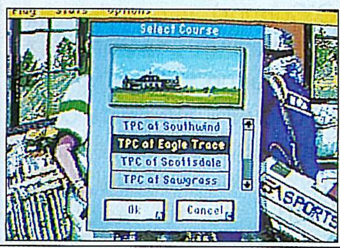
MEGA DRIVE



PGA TOURNAMENT GOLF II



De nuevo una simulación deportiva llega a la pantalla de la Mega Drive, con la intención de ayudarte a ser un gran maestro del golf. Y de nuevo descubrirás recorridos inéditos (en esta ocasión tres) y emociones fuertes en un deporte que hace no mucho creías aburridísimo. Si no eres un experto, tendrás que vértelas con los dichosos efectos de las pelotas, aprender la jerga del golf (ahora un hook, luego un slice...) y controlar la velocidad y la dirección del viento, además de la naturaleza del terreno y la fuerza del disparo. Pero si ya te manejas con soltura en el golf, podrás dedicarte a disfrutar de los gráficos, rediseñados en esta versión, los estupendos decorados en tres dimensiones, la animación que también ha mejorado notablemente, el realismo en los movimientos del jugador y otros detalles.





EDITOR: ELECTRONIC ARTS

PREVIEW









ROAD RASH II

Te presentamos ahora un juego que, a primera vista, podría parecer un título más de la larga lista existente para la consola de 16 bits de Sega: Road Rash II, la segunda versión de un juego dedicado al fascinante mundo de las motocicletas.

Pero si has pensado que es un simple simulador de carreras, estás algo equivocado y ahora vas a entender por qué. En primer lugar, cuesta llamarlo "simulador", por sus gráficos tridimensionales a todo color, por la calidad de los diseños en varios aspectos, desde los personajes hasta los escenarios, y por su movimiento. Y en segundo lugar cuesta admitir que sea un deporte lo que presenciamos cuando jugamos con Road Rash II: una carrera en la que la única regla es la de la supervivencia a toda costa, lo que implica vencer al contrario no sólo con habilidad y velocidad, sino con puñetazos, golpes y todo lo que sea necesario con tal de llegar el primero a la meta en todas las carreras.



Lo que sí se puede decir es que es un título más que atractivo, sobre todo por la posibilidad de jugar con un contrincante, cada uno en una pantalla.

Esta característica, que es la principal novedad de esta segunda versión, se ve acompañada de varios detalles como es el diseño de los circuitos de Hawai, Arizona y otros lugares de todo el mundo, o el enfrentamiento con enemigos que tienen nombres y apellidos (Kelly, Ortega, O'Connor) y que te vas encontrando una y otra vez en el juego...

Todo ello con tal de conseguir que no te separes de tu consola, subas a bordo de tu máquina infernal y acabes con todos los récords de velocidad y agresividad que ostenten tus amigos.

¡Vete comprando un casco porque seguro que lo vas a necesitar!

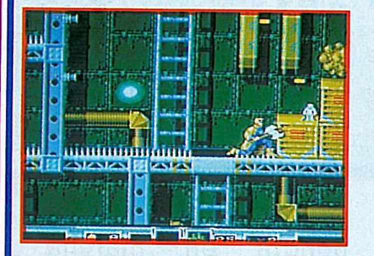
PREVIEW



EX-MUTANT

Si jugaste con Terminator y te quedaron ganas de más historias futuristas, con terceras guerras mundiales, con la raza humana en peligro y todo eso... espera un poco, porque llega Ex-Mutant.

Como acabamos de decir, estamos en el futuro, en concreto en el año 2055, pero nadie diría que este es nuestro mundo, porque una terrible guerra química lo ha devastado todo. Lo peor han sido las repercusiones biológicas del holocausto: los hombres han sufrido toda clase de mutaciones horribles, y cada día aparecen nuevos seres, que además de bastante feos son muy agresivos.



La situación resulta beneficiosa para Sluggo, un ser que pretende dominarlo todo, pero hay otro personaje, el profesor Kildare (un cyborg), que tiene intención de cambiar las cosas y devolver a la humanidad su apariencia original.





De momento, ha conseguido dar forma humana a seis mutantes, pero tres de ellos han sido capturados por los esbirros de Sluggo, de modo que habrá que rescatarlos y conseguir además baterías de energía que necesita el profesor.

Para ello hay que llevar a cabo misiones peligrosas en territorio enemigo, matando a cuantos mutantes encuentres y recogiendo objetos diversos. Scroll multidireccional, una buena animación, gráficos y decorados bien cuidados, movimiento muy rápido (casi frenético), mucha música con buen ritmo y una dosis alta de agresividad son los ingredientes de este juego de acción que muy pronto te hará perder la cabeza.





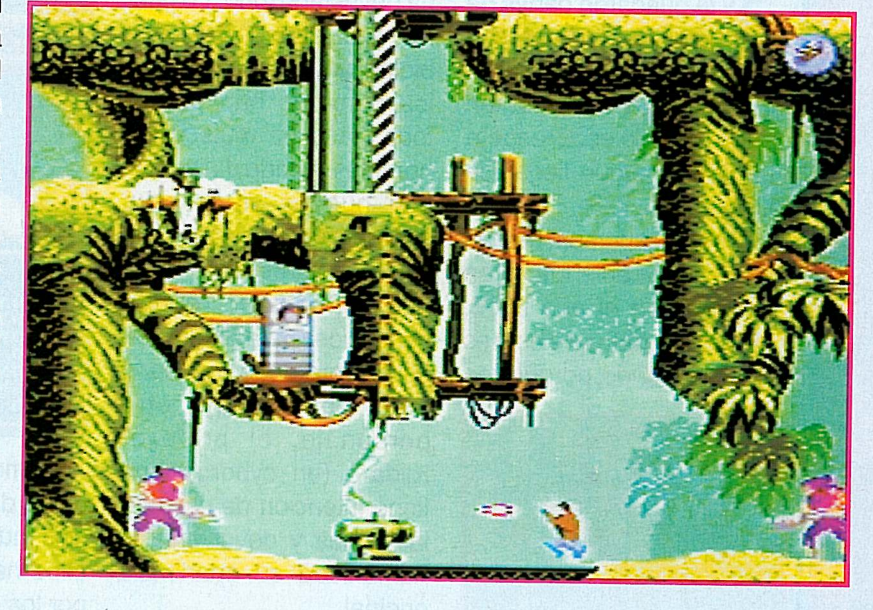
PREVIEW



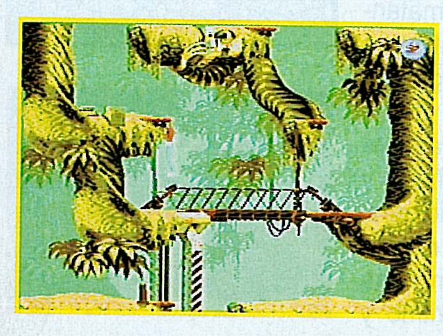
FLASH BACK

Es posible que Flash Back no sea el mejor juego que se haya editado para la "hermana mayor" de la familia de consolas Sega, pero desde luego sí se encuentra entre los candidatos más claros, y cuando tengáis oportunidad de jugar con él, comprobaréis por qué. Desde los gráficos vectoriales a las músicas que se pueden escuchar en él, pasando por el movimiento del protagonista... hay múltiples razones para decir que este juego ha sido desarrollado con un gran esmero y para alabar su calidad.

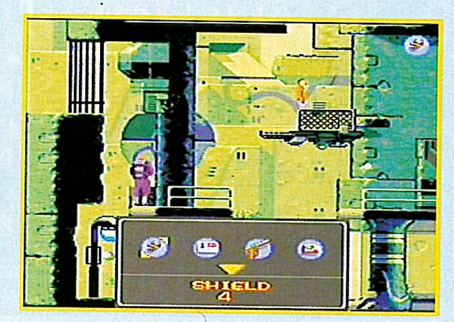
El juego comienza con la huida de un personaje a bordo de una moto que atraviesa a toda velocidad el espacio, perseguida por unos individuos con intenciones nada buenas. Pero el personaje en cuestión, protagonista de la historia de Flash Back, no consigue librarse de ellos y termina cayendo a un planeta en el que encontrará, entre enemigos, plataformas, generadores de energía y objetos varios, la respuesta a muchas de sus preguntas, por ejemplo: ¿por qué y de quién huía? ¿cómo es que no recuerda nada? ¿quién se ha quedado con sus recuerdos? ¿qué secreto ocultaba, tan importante como para movilizar a todo un ejército de enemigos? ¿qué misión debe cumplir ahora? Por suerte, el holocubo le contará toda la historia y nuestro amigo se pondrá en marcha, recorriendo todos los niveles de este estupendo juego hasta cumplir su objetivo.

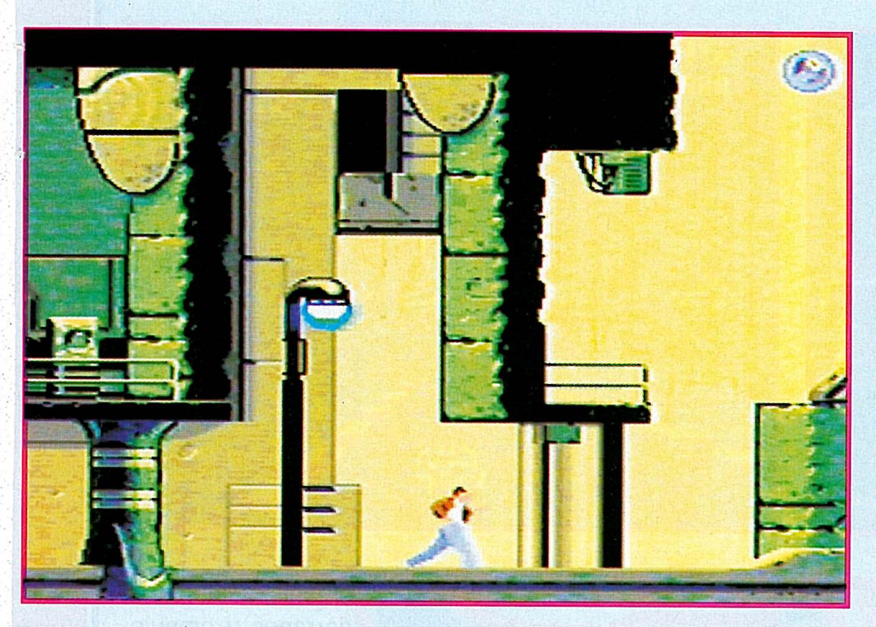


En el camino encontrará







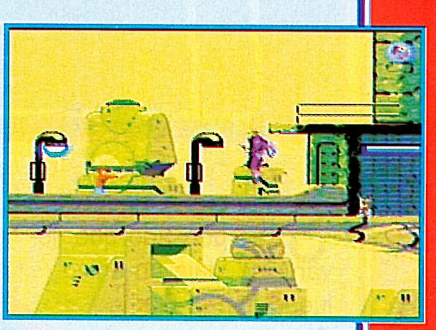


un montón de enemigos a los que atacará con diversas armas (que selecciona en cada momento), un montón de escenarios distintos de una calidad asombrosa, generados con gráficos vectoriales, una serie de objetos que puede ir recogiendo, bonos, puntos, etc.

Pero para convencerte de lo que decimos, lo mejor es que ejecutes el modo demo, en el que se muestran algunos de los niveles de que se compone el juego: el bosque, la ciudad (si es que a eso se le puede llamar ciudad), la central donde se encuentra el generador... Así puedes irte familiarizando con la acción y con el movimiento del personaje, que luego tendrás que controlar, aprendiendo a saltar, correr, detenerte bruscamente, tirarte al suelo, rodar y levantarte de un solo impulso, subir a las plataformas balanceándote, en fin, todos los movimientos que tiene un ser humano (bastante más ágil de lo normal, pero al fin y al cabo humano) y que seguramente te asombrarán por su realismo.

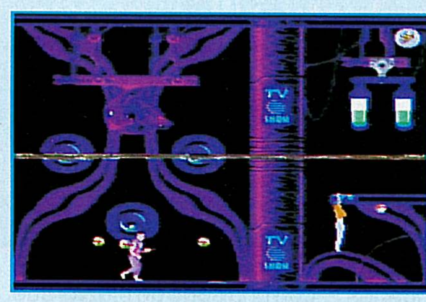


Para "entrenarte" con el juego, los desarrolladores han previsto una pantalla de opciones en la que puedes ver el uso de los botones y mandos, elegir el idioma y el nivel de dificultad y hacer el test de música. Y hablando de música, el aspecto sonoro nada tiene que envidiar al aspecto visual, ya que Flash Back ofrece, además de sonidos diversos, una gran selección de melodías.



Con todo esto, el entretenimiento está asegurado, de modo que no dejes pasar esta oportunidad de probar una de las novedades más "calientes" para Mega Drive.



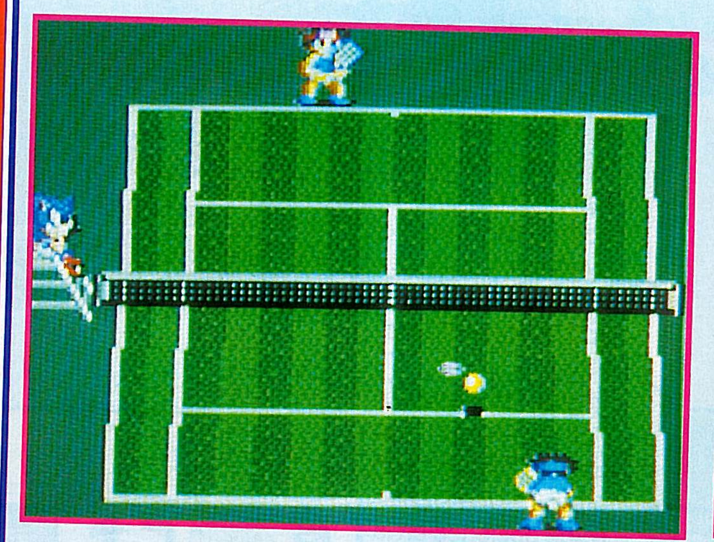






PREVIEW







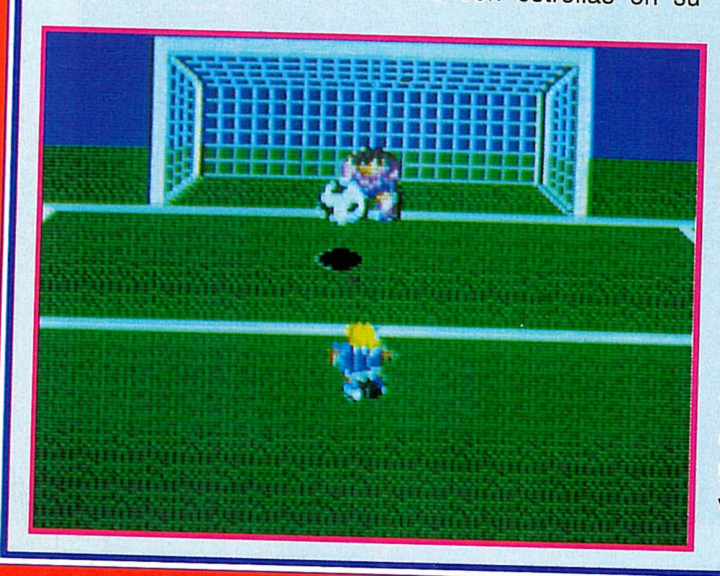
4 in 1

Seguro que alguna vez has pensado que llevarte de viaje un único juego con la Game Gear va a ser muy aburrido. Pero llevarte una bolsa de cartuchos no parece tampoco una buena idea, porque perderías lo que la Game Gear tiene de portátil.

Pues para solucionarlo, Sega tiene listo un cartucho que reúne varios títulos, casi todos ellos deportivos, y que te hará pasar muy buenas horas incluso en los viajes más largos. Four In One (Cuatro en Uno) incluye un simulador de tenis, uno de carreras automovilísticas, uno de fútbol (que es en realidad un juego de disparos a portería) y un juego al estilo de Columns.

Aunque ninguno de los títulos son estrellas en su categoría, sí tienen buenos gráficos, un desarrollo cuidado y una calidad que no desmerece en absoluto la de la consola de Sega. Los títulos deportivos cuentan con movimientos y acciones bastante realistas (reveses, mates y saques en el tenis, acelerones, derrapes y empujones en las carreras de coches...) que ponen a prueba tu habilidad con los mandos, mientras que el cuarto título pondrá a prueba tu serenidad y tu capacidad de hacer filas y columnas con una serie de piezas que, como suele ser habitual, caen cada vez más deprisa. Como aliciente especial en 4 in 1, hay una sorpresa en el juego de tenis, ya que podrás ser arbitrado por un personaje muy especial: Sonic.







vía directa USA

TIENDAS EN BARCELONA:
C/ Sepúlveda, 184 (junto Muntaner) Tel. 426 32 92
C/ París, 56 (junto Rocafort) Tel. 430 42 46

CON UNA COMPRA SUPERIOR A 12.000 Ptas. UNOS GUANTES PROFESIONALES **¡GRATIS!** (excepto consolas)

PEDIDOS



(93) 426 34 17

HORARIO: LUNES A VIERNES: 10 a 2 Y 4.30 a 20.30
SÁBADOS: 10 a 2

MEGADRIVE

ALIEN 3	7.990
AQUATIC GAMES (Robocod)	7.490
AYRTON SENNA. S. Monaco GP II	8.490
BATMAN RETURNS	7.490
BULLS VS LAKERS	7.990
CAPITAN AMÉRICA + PIN	8.990
CHAKAN	consultar
CHESTER CHEETA	consultar
CHUCK ROCK	7.990
CORPORATION	7.990
CRUE BALL	consultar
CYBERCOP (3D)	7.990
DOUBLE DRAGON	6.990
ECCO DE DOLPHIN	6.990
EMPIRE OF STEEL	7.990
EVANDER HOLLYFIELD BOXING	7.990
GALAHAD	7.990
GOLDEN AXE 3	consultar
GREENDOG	6.990
HOCKEY 93	7.990
INDIANA JONES LAST CRUSADE	8.490
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	8.490
LAKERS VS CELTICS	7.990
LEMMINGS	7.490
LHX ATTACK CHOPPER	7.990
LOTUS	7.990
OLYMPIC GOLD	7.990
PREDATOR 2	7.490
ROLLING THUNDER II	8.490
SIMPSONS SPACE MUTANTS	8.490
SIRENITA LA; ARIEL	7.490
SONIC 2	7.490
SOLO EN CASA	6.990
STRIDER 2	consultar
SHADOW OF THE BEAST II	7.990
SPLATTERHOUSE II	6.990
SUPER SMASH TV	8.990
STREETS OF RAGE II	consultar
STREET FIGHTER II	consultar
TALESPIN	6.990
TAZMANIA	6.990
TEAM U.S.A. BASKETBALL	7.990
TERMINATOR	7.990
TERMINATOR 2 (arcade game)	6.990
THUNDERFORCE IV	6.990
TWO CRUDE DUDES (LUCHA)	8.990
WARRIOR OF ROME 2	8.990
WORLD OF ILUSION	6.990
WORLD TROPHY SOCCER	7.990
WWF WRESTLEMANÍA	7.990

MASTER SYSTEM II

ACE OF ACES	5.990
ALIEN 3	5.990
ASTERIX	5.990
AYRTON SENNA	6.990
BATMAN RETURNS	5.990
BUBBLE BOBBLE	5.990
CHESSMASTER	6.590
CHUCK ROCK	5.990
HEROES OF THE LANCE	6.990
JOE MONTANA	5.990
KLAX	5.990
KICK OFF	6.490
LEMMINGS	5.990
MASTER OF DARKNESS	5.990
NEWZEALAND STORY	5.990
NINJA GAIDEN	5.990
OLYMPIC GOLD	5.990
OUT RUN EUROPA	6.990
PRINCE OF PERSIA	5.990
PREDATOR 2	5.990
PICAPIEDRA, LOS	5.990
POPULOUS	6.990
SIMPSONS	5.990
SONIC 2	6.990
SPACE GUN	5.990
SUPER SMASH TV	5.990
TAZMANIA	5.990
TOM&JERRY	5.990
TERMINATOR	5.990
TRIVIAL PURSUIT	6.990
UEFA 92; FOOTBALL	6.990
WONDER BOY IN MONSTER LAND	5.990
XENON II	5.990

GAME GEAR

AERIAL ASSAULT	4.690
ALIEN 3	5.190
ARIEL (LA SIRENITA)	5.190
BATMAN RETURNS	5.190
CHAKAN	consultar
CHASE HQ	5.190
CHESSMASTER	5.190
CHESTER CHEETA	consultar
CHUCK ROCK	5.190
DONALD DUCK	4.990
FANTASY ZONE	4.990
GEORGE FOREMAN BOXING	4.690
GLOBAL GLADIATORS	consultar
G-LOC	4.690
GREENDOG	5.190
HOME ALONE	consultar
INDIANA JONES LAST CRUSADE	5.190
LEMMINGS	consultar
MICKEY MOUSE	4.990
NINJA GAIDEN	4.990
OLYMPIC GOLD	4.990
OUT RUN EUROPA	5.190
PACMAN	5.190
PRINCE OF PERSIA	5.190
PREDATOR 2	5.190
SHINOBI 2	5.190
SMASH TV	4.490
SPIDERMAN	5.190
STREETS OF RAGE	5.190
SONIC 2	5.190
SUPER MONACO GP 2	5.190
TAZMANIA	5.190
TERMINATOR	5.190
THE SIMPSONS	5.190
WIMBLEDON	5.190
WF SuperWrestlemanía	consultar

GAME BOY

ADVENTURE ISLANDS	4.750
ALIEN 3	4.750
ARIEL (La Sirenita)	4.750
BARBIE	4.750
BATMAN 2	3.900
BLUE BROTHERS	4.750
DARKMAN	4.750
DOUBLE DRAGON 3	4.400
DR. FRANKEN	4.990
GEORGE FOREMAN BOXING	4.750
HOME ALONE 2	4.750
HOOK	3.900
HUMANS	4.750
LOONEY TUNES - Warner Bross	4.750
MEGAMAN 3	4.990
NBA 2 ALL STAR	4.750
POPEYE 2	4.990
SOCCERMANÍA	4.490
SPIDERMAN 2	4.750
SPEEDBALL 2	4.990
SPY VS SPY	4.750
STAR WARS	5.490
SIMPSONS 2	4.490
SUPERMARIO LAND 2	5.490
SUPER MARIO LAND	3.900
TERMINATOR 2 (arcadegame)	4.990
THE JETSTONES	4.750
TINY TOONS (Warner Bross)	4.490
TOM & JERRY	4.750
TOP GUN	4.750
TRACK & FIELD	4.400
WWF SUPERSTARS 2	4.750

SUPERNINTENDO

TODOS LOS CARTUCHOS DE SUPERNINTENDO SON AMERICANOS POR LO QUE PRECISAN EL ADAPTADOR UNIVERSAL. P.V.P. 2.500 ptas. (Para cualquier pregunta sobre el adaptador «universal» llama al (93) 426 34 17)

AMAZING TENNIS	9.490
BATMAN 2	consultar
BEST OF THE BEST (KARATE)	9.490
BLAZE ON	8.990
BLUES BROTHERS	9.490
BULLS VS BLAZERS	9.990
CHESTER CHEETA	9.990
CHESSMASTER	8.990
CHUCK ROCK	8.990
DRAGONS LAIR	9.990
DOUBLE DRAGON	9.490
F 1 EXHAUST HEAT	10.490
F 1 R.O.C.	9.490
GOAL	9.990
GUN FORCE	8.990
HYPER ZONE	8.990
HOLE IN ONE (GOLF)	8.990
HOCKEY 93	9.990
HOOK	8.990
JAMES BOND JR	8.990
JIMMY CONNORS TENNIS	9.490
JOE & MAC (oferta)	7.990
KICK OFF	9.490
KING OF MONSTERS	8.990
LAGOON (ROL)	9.990
MICKEY MOUSE; MAGICAL QUEST	9.990
MYSTICAL NINJA	8.990
MYSTIC QUEST (ROL)	9.990
NBA ALL STAR	9.990
NCA BASKET	9.490
OUT OF THIS WORLD	9.990
PILOTWINGS	8.990
PRINCE OF PERSIA	9.490
ROAD RUNNER (CORRECAMINOS)	9.490
ROBOCOP 3 (oferta)	7.990
SIMPSONS NIGHTMARE (oferta)	7.990
SOUL BLAZER (ROL)	9.990
SPACE MEGAFORCE	8.990
SUPER WRESTLEMANÍA	9.490
SUPER STAR WARS (SUPER NOVEDAD)	10.990
SPIDERMAN X MAN	9.490
TOP GEAR	8.990
TOM & JERRY	consultar
TERMINATOR	consultar
UN SQUADRON	9.490
WING COMMANDER	9.990

SEGA MEGADRIVE «ACCESORIOS»



CONSOLA + 1 MANDO + SONIC	**22.900**
CONSOLA + 1 MANDO + SONIC + MALETÍN	**25.400**
ADAPTADOR JUEGOS JAPONESES	**2.490**
KIT DE LIMPIEZA	**1.475**

SUPERNINTENDO «ACCESORIOS»

CONSOLA + MANDO + MARIO	**24.900**
CONSOLA + MANDO + MARIO + ADAPTADOR	**26.700**
CONSOLA + MANDO + MARIO + MALETÍN	**27.400**
PACK «GAMELAND»: CONSOLA + MANDO + MARIO + ADAPTADOR + MALETÍN + JUEGO	**34.900**
ADAPTADOR JUEGOS AMERICANOS Y JAPONESES	**2.500**
SUPER JOYSTICK DE PALANCA «GIZMO» (zurdo/diestro)	**6.490**



SEGA GAME GEAR «ACCESORIOS»



CONSOLA + SONIC	**20.900**
CONSOLA + COLUMNS	**17.900**
CONSOLA + COLUMNS + MALETÍN	**19.290**
SINTONIZADOR TV	**12.900**



TURBO TWINS
¡No gastes más pilas!
— Baterías recargables en compartimento pilas.
— Sin cables por medio.
— Se puede cargar mientras se utiliza
— Incluye fuente alimentación

PROPOUCH PLUS





CLUB DE CAMBIO

GAME GEAR y GAME BOY	**1.000**
MEGADRIVE, MASTER SYSTEM y SUPERNINTENDO	**1.500**

Envía el juego que quieras cambiar y tu teléfono a: GAMELAND
C/ Sepúlveda, 184
08011 BARCELONA

GUÍA DE JUEGOS OFICIAL «SEGA»
PRO-MASTER 600 ptas.
Volumen 1: SONIC, PRINCE OF PERSIA, SUPER KICK OFF.
Volumen 2: QUACKSHOT, SUPER MONACO, GP II, SHINOBI.
Volumen 3: CASTLE OF ILLUSION, DESERT STRIKE, GOLDEN AXE, AX BATTLER
Volumen 4: STREETS OF RAGE, KID CHAMELEON, EA HOCKEY.

GEAR MASTER CONVERTER 2.490

MAGNIGEAR 1.790

ELIMINATOR-KIT LIMPIEZA



ALIMENTADOR AC 1.900

G-CASE 1.990

MALETÍN TRANSPORTE



BRITE BEAM (LUZ LUPA)

GAME BOY (ACCESORIOS)

CONSOLA + TETRIS	**11.900**
CONSOLA + TETRIS + JUEGO	**15.900**
CONSOLA + TETRIS + MALETÍN	**12.900**
MALETÍN	**1.350**
PROPOUCH PLUS (bolsa consola/juegos y accesorios)	**3.490**
PROPOUCH (bolsa consola y juegos)	**1.495**
MAGNILIGHT (LUZ LUPA)	**2.490**
BRITE BEAM (LUZ LUPA)	**2.490**
LIGHT MAGNIFIER (LUZ LUPA)	**3.490**
CRISTAL RECAMBIO	**1.390**
KIT DE LIMPIEZA	**1.490**

ACTION PACK (se acopla en el compartimento de las pilas)

12 h. con alimentador	**4.490**
7 h. con alimentador	**3.790**
12 h. (sólo batería)	**3.890**
7 h. (sólo batería)	**2.990**

SHINOBI II

Nos encontramos con otro episodio de la serie Shinobi, pero esta vez para la Game Gear. Se trata de la segunda parte de este conocido juego. Como todos sabéis ya, los ninja de la escuela Oboro son los encargados de custodiar los cuatro cristales elementales: el azul para el cielo, el amarillo para el agua, el rosa para el fuego y el verde para la tierra. De esta manera, el ninja que protege a uno de los cristales recibe poderes en función de ese cristal. Pero los guerreros Techno han contratado a los ninjas negros, maestros en el arte Ninja, para que les ayuden a conquistar Neo City. Así todos los Ninjas elementales han sido capturados junto con sus respectivos cristales. A pesar de la gravedad del asunto, todavía queda una esperanza: Joe Masashi, el ninja rojo, maestro de la espada y el mejor discípulo de la escuela Oboro. Gracias a esta gran ayuda, podremos liberar a Neo City de todos los monstruos, guerreros techno y de los ninja negros...



SHINOBI II
THE SILENT FURY

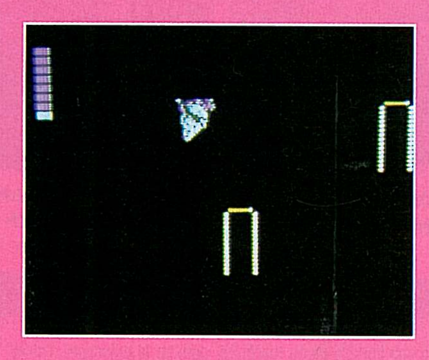
GAME GEAR

LOS PODERES DE LOS NINJAS ELEMENTALES

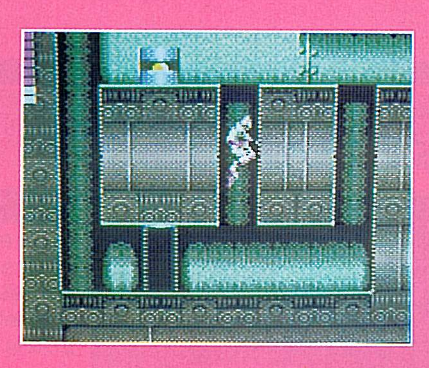
Para poder atravesar todas las pantallas y vencer a los bosses que debes eliminar para liberar a la ciudad, podrás tener a todos los ninjas elementales a tu disposición y, por supuesto, también contarás con todos sus poderes y su sabiduría. A continuación te contamos al detalle los poderes de estos cinco ninjas.

El ninja rosa





Es capaz de sujetarse al techo y su poder ninja le permite iluminar las estancias oscuras.





El ninja rojo (Joe Masashi)



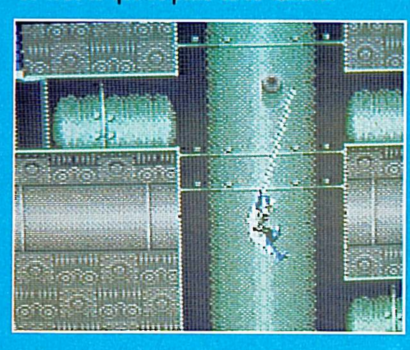
Su poder le permite teletransportarse. Pero de la misma manera está obligado a activar los "bornes" de la teletransportación en cada pantalla del boss de nivel. Esto le permitirá regresar a los lugares en los que ha estado anteriormente con el fin de llevar a buen término su misión.

El ninja azul

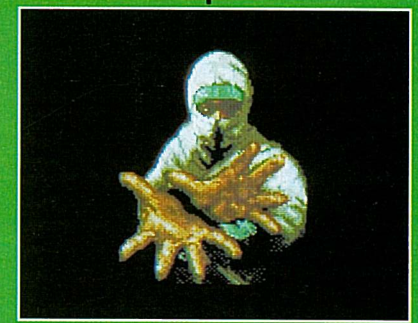


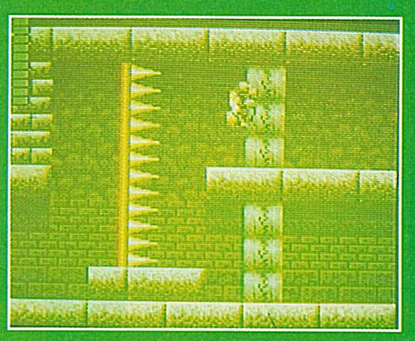


Su garfio será muy útil en determinadas situaciones y sino lo podrás utilizar como un arma más. Su poder ninja le permite transformarse en tornado y volar arrasando todo lo que se pone en su camino.



El ninja verde



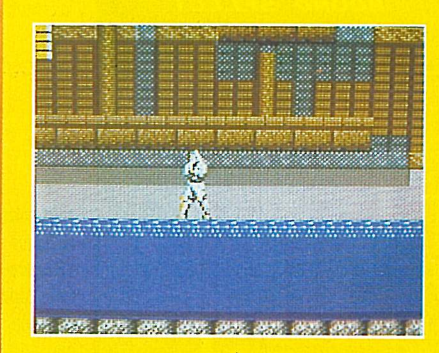


Puede realizar saltos dobles y su arma ninja consiste en provocar pequeños temblores de tierra capaces de mover los bloques que obstruyen algunos pasajes.

El ninja amarillo



Puede andar sobre el agua, lo que es extremadamente útil. Además puede conseguir protección pasajera, lo que resulta muy eficaz en las pantallas más complicadas.



LA LIBERACION DE LOS NINJAS

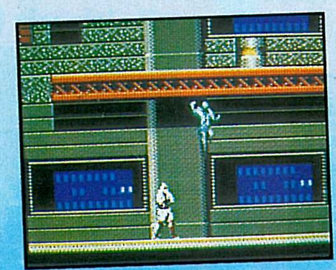
STAGE 1 : THE BUILDING



Es preferible empezar aquí puesto que es la parte más fácil de todas.



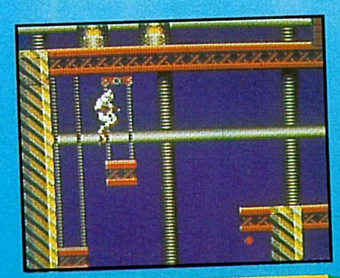
Este nivel esconde el cristal amarillo, además del ninja amarillo capaz de andar sobre el agua. Una vez dentro de este nivel no podrás acceder a todos los lugares sin los demás ninjas, especialmente el azul. No te entretengas demasiado.



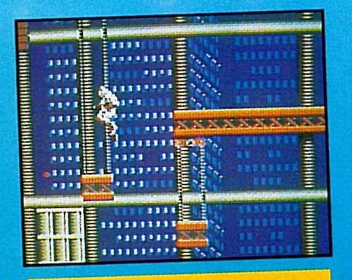
Presta atención a esa especie de bola humana que salta sobre la plataforma, te sorprenderá en más de una ocasión, pero un buen golpe de espada acabará con él inmediatamente.



No te olvides de coger el Nunjutsu que encontrarás andando hacia la derecha, después atraviesa la plataforma.



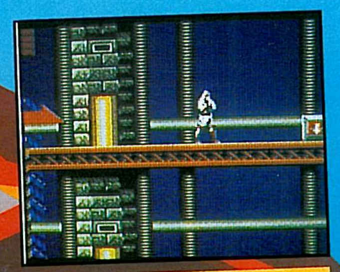
Los saltos entre plataformas podrán ser algo complicados...



... de la misma manera será desastroso si no te fijas en el techo, porque tu ninja puede golpearse la cabeza con demasiada facilidad y morir.



En lugar de precipitarte hacia la derecha, fíjate bien, porque hay un corazón en el otro lado.



Avanza para coger el ascensor que te conducirá al boss de nivel, y no olvides activar el "borne" de la teletransportación.





El monstruo de este nivel se parece a una horrible araña mecánica, pero no te preocupes, con la técnica adecuada es fácil de eliminar. Para lograrlo, elige al ninja rojo y trata de no golpearle hasta que haya lanzado una de sus bombas incendiarias. Sobre todo no le toques mientras dispara sus balas verdes. Para atacarle correctamente, debes saltar en diagonal para evitar las explosiones y poder darle un buen espadazo. Podrás adivinar cuando va a disparar si le miras la especie de orejas que tiene a los lados de su trompa.

STAGE 2 : THE FACTORY



Este nivel es uno de los más difíciles del juego, como podrás ver cuando te encuentres entre los verdes y los marrones.



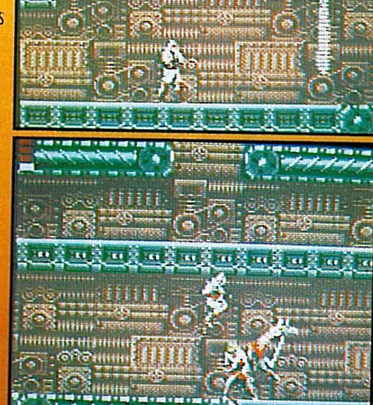
El cristal y el ninja verde están celosamente escondidos en este escenario donde deberás recorrer un largo camino.

Empiezas el recorrido en una sala que tiene la salida situada arriba a la derecha.

En este nivel hay bonus muy interesantes como el corazón, pero...



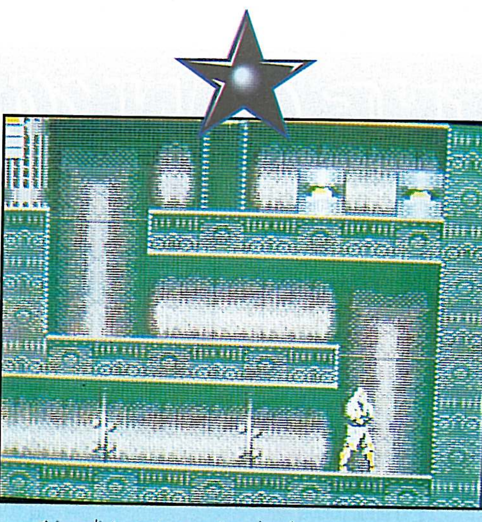
... también hay sorpresas de lo más desagradables.



Este tipo de enemigos es algo más difícil de exterminar ya que debes golpearles dos veces para vencerles.



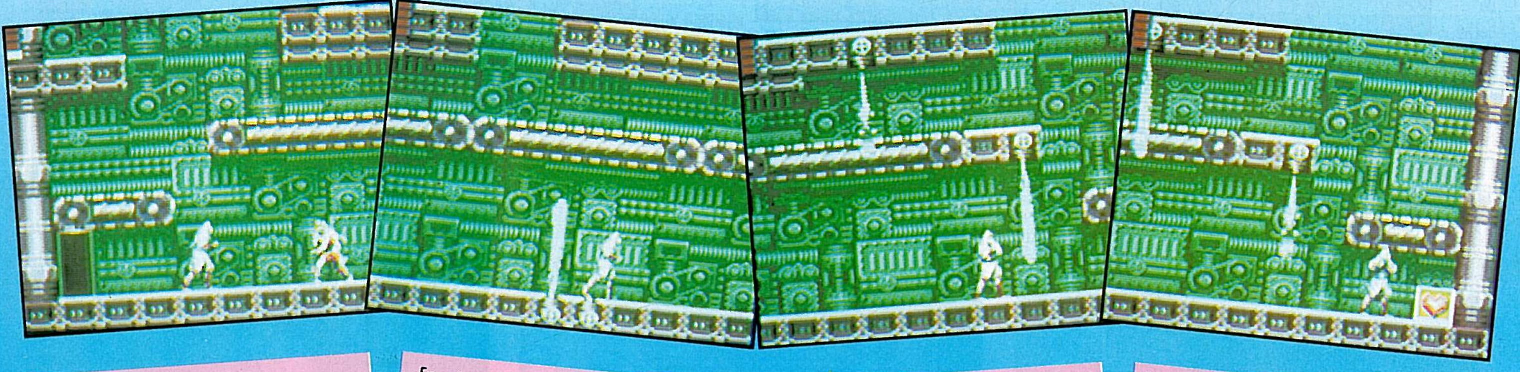
No te precipites hacia la salida porque hay un escape de gas tóxico que tratará de llamarte al orden.



Continúa por el camino que se te propone y te encontrarás en una nueva sala.



Cuando penetres en el corredor la luz se apagará inmediatamente, pero sigue derecho porque encontrarás una puerta que te sacará de ahí. Hay algunos bonus que te ayudarán mucho, pero también hay alguna que otra sorpresa... Hay una bomba que te está esperando para estallar.

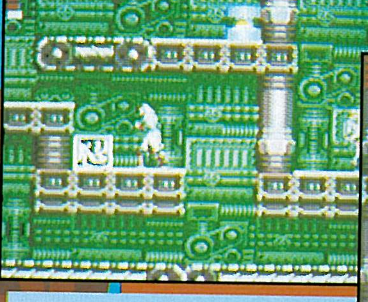


Esta segunda sala contiene numerosas cosas, entre ellas el boss de nivel.

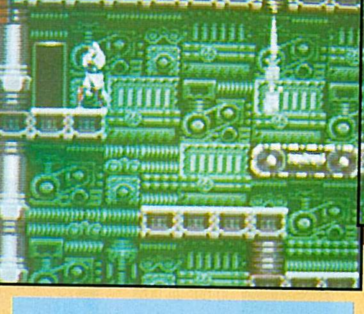
En esta pantalla intenta pasar lo más rápido posible para evitar morir intoxicado.

Mientras saltas y avanzas no olvides fijarte en el tiempo, porque de lo contrario sufrirás los efectos del escape de gas.

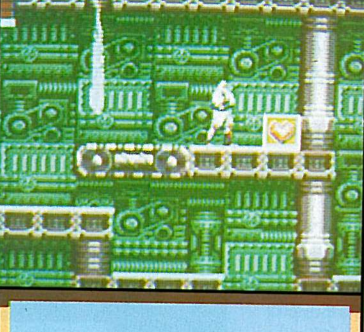
Una vez que hayas saltado, déjate caer lo más a la derecha que puedas para recuperar el corazón sin que te den.



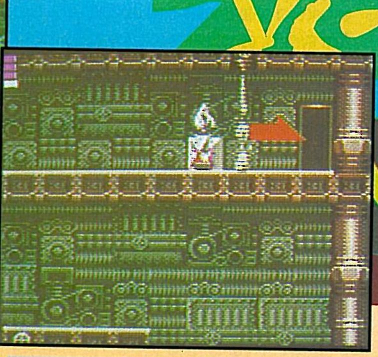
No te olvides del pequeño bonus del Ninjitsu porque luego te resultará muy útil.



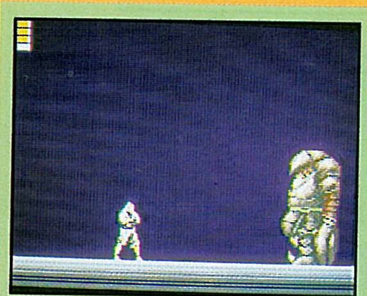
Podrás ver otra vez el laberinto de tubos, pero no entres porque no hay nada interesante por ahora.

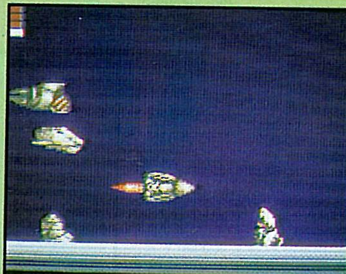


Por el contrario este corazón te merece la pena conseguirlo a cualquier precio.



Ahora te debes enfrentar al boss. Activa el "borne" de la teletransportación y luego presta atención al humo que se filtra por el techo.









Para acabar con el boss debes abordarle para lograr que se disloque en muchas partes, de modo que en el momento que veas su cabeza sola la puedas golpear con la espada mientras saltas. Cuando se recomponga, agáchate y deja que pasen las dos primeros partes y salta por encima de la tercera y cuarta parte... Luego se volverá a unir y te lanzará un rayo láser. Para evitar el disparo, salta verticalmente en cuanto oigas el ruido del disparo. Continúa haciéndolo hasta que se muera.

STAGE 3 : THE CANYON



Este nivel se desarrolla en dos niveles, pero para liberar al ninja azul deberás estar casi todo el tiempo en el nivel superior.



El cristal azul está en el nivel inferior. Es imprescindible sumergirse en las profundidades de la tierra.



Este adversario es el principal enemigo que te encontrarás. Para eliminarlo, deberás agacharte para evitar sus golpes y, en el instante preciso, debes darle con la espada.





Este hombre volador es muy difícil de eliminar. De hecho, debes ir en sentido contrario a su evolución y darle un golpe de sable que lo acabe.

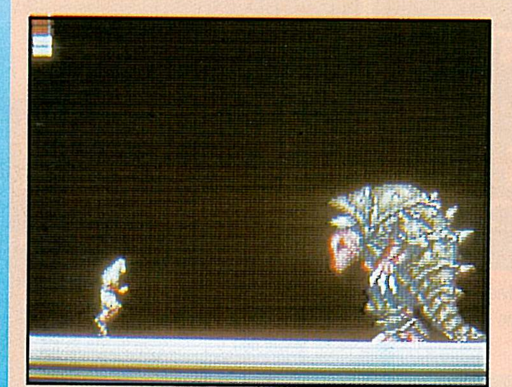


Numerosos bonos de vida aparecen en este recorrido y te serán muy útiles en lo sucesivo. Pero el mayor peligro de este nivel es caer en un agujero, por lo que tienes que calcular muy bien donde has de saltar.



Como de costumbre, no te precipites hacia la salida porque hay una sorpresa que te espera en forma de enemigo saliendo de la tierra.

Y aquí está. Por fin has llegado al jefe de nivel.







Este boss utiliza dos técnicas para destruirte: o bien te lanza una especie de proyectiles desde su espalda, o bien te aplasta hasta dejarte sin sentido. Si lo que quieres es aplastarte, se convertirá en bola y entonces o saltará sobre ti en diagonal o se quedará en el suelo. Si se queda en el suelo, se retirará un poco antes de avanzar, de lo contrario, verás que da unos pequeños rebotes antes de saltarte encima. Para evitarlo, es suficiente con que saltes por encima de él si se queda en el suelo o bien que pases rápidamente por debajo del boss si salta sobre ti. Si te lanza sus proyectiles de forma oblicua hacia arriba, no te muevas porque no te alcanzará. Pero si te los lanza de forma horizontal, salta para que no te alcancen. Para matarle debes enfrentarte cara a cara con él, puesto que su cabeza es lo más vulnerable.

STAGE 4 : THE CASTLE



Este escenario es relativamente fácil porque es corto, pero no te confundas, porque aún así tiene bastantes pantallas.

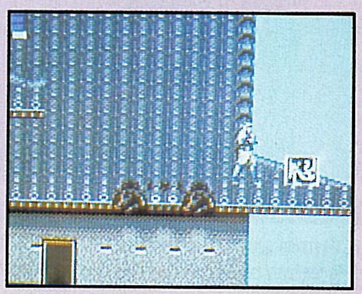


El ninja rosa está custodiado por un boss que se hará accesible una vez que hayas salido del castillo. Para encontrar el cristal rosa, deberás registrar las catacumbas de esta especie de mansión japonesa.

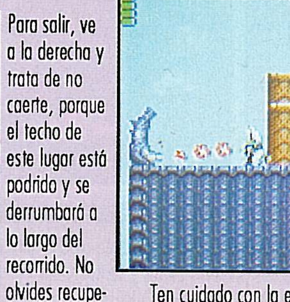
Presta atención a las balas que caen de las trampas, no olvides saltar por encima o destruirlas con la espada.



Atraviesa la primera puerta de la derecha y aparecerás en esta sala. Ve hacia la izquierda y escala por los cables eléctricos para atravesar la puerta que te conduce a un corazón que se encuentra a la derecha.

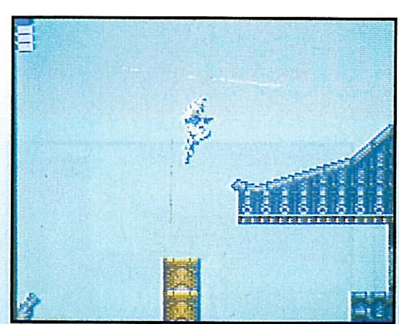


Para salir, ve a la derecha y trata de no caerte, porque el techo de este lugar está podrido y se derrumbará a lo largo del recorrido. No olvides recuperar el ninjitsu.



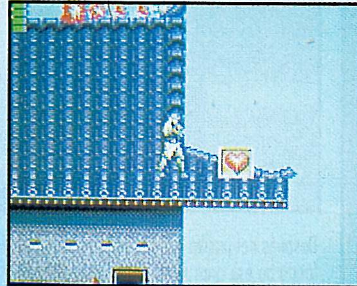
Después de haber conseguido el bonus, salta por encima del agujero, y salta de nuevo para acceder a la pantalla superior. Continúa hacia la derecha y salta para continuar tu ascensión.

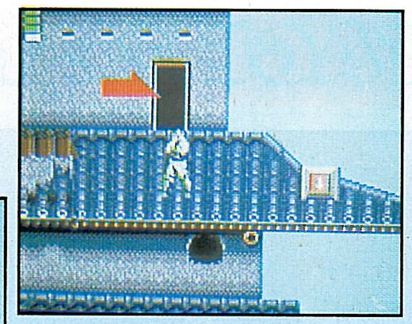
Ten cuidado con la estatua que escupe fuego y no la intentes destruir. Sube a la columna.



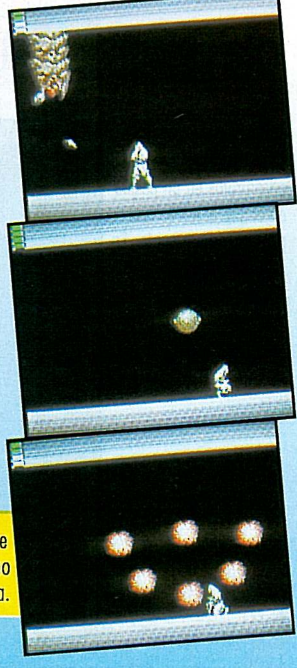
Una vez que hayas trepado por la columna, salta para llegar a otra pantalla.

Si sigues escalando por la segunda columna que ves, continúa caminando hacia la derecha y encontrarás un corazón que te resultará muy útil a la hora de enfrentarte al boss.





Después de coger el corazón, sigue avanzando por la derecha y pégate a la izquierda para dejarte caer. Activa el "borne" de la teletransportación y sube para enfrentarte al boss y poder liberar al ninja rosa.



Este boss es un gusano inmenso. Generalmente se desplaza de arriba a abajo o a la inversa. Golpéale hasta que descienda o hasta que suba, no te tocará a no ser que le saltes encima sin previo aviso. Para evitar ser alcanzado en la explosión de ira del gusano, quédate en el suelo sin moverte, pégate lo más que puedas al gusano hasta que se baje. Continúa este proceso hasta que muera.

LA BUSQUEDA DE LOS CRISTALES

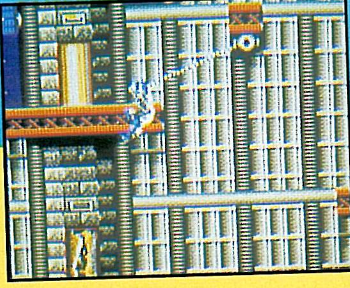
STAGE 1 : THE BUILDING



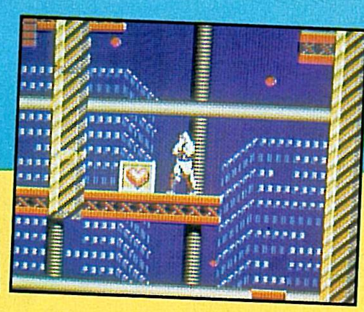
Para conseguir el Cristal Verde necesitas utilizar al Ninja Azul.



Utiliza el garfio para ir a recuperar el bonus del ninjitsu.

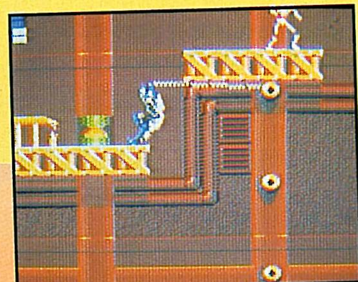


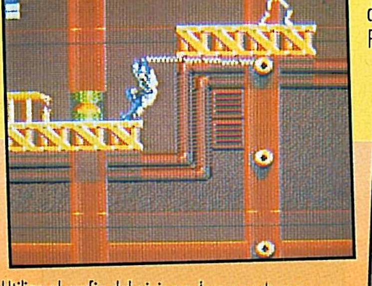
Continúa ascendiendo como en la primera parte y utiliza el garfio del ninja azul otra vez para subir al ascensor que te llevará a una gran sala donde está el cristal que tanto deseabas. Foto48



Recupera el bonus de vida antes de penetrar en esta nueva sala ya que es relativamente difícil. Coge de nuevo el ascensor.

Estos enemigos son bastante duros de pelar, no debes dudar a la hora de saltar sobre ellos y atacarles duramente con tu espada. Dada su tendencia a reaparecer al cabo de un instante, no deberás descuidarte.

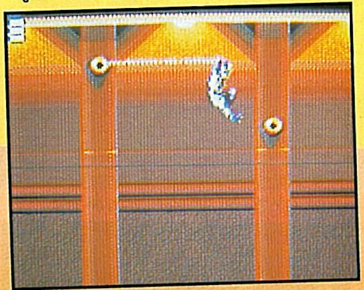




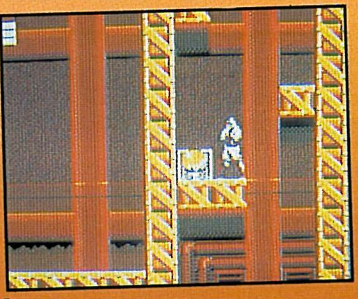
Utiliza el garfio del ninja azul para poder avanzar por esta sala y recolectar así todos los bonus que encontrarás.



No dudes a la hora de caerte porque puedes seguir subiendo después.



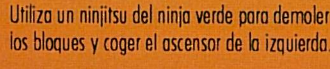
Por el contrario, si tienes prisa, basta con utilizar el garfio para poder quedarse en la parte superior de la pantalla y acceder al extremo derecho de esta sala.



En este preciso instante debes dejarte caer en el pozo que está debajo de tus pies, ya que el cristal verde está en el fondo de este pozo.

Una vez encontrado el cristal, sigue hasta el fondo y ve hacia la izquierda hasta que llegues a unos bloques verdes.





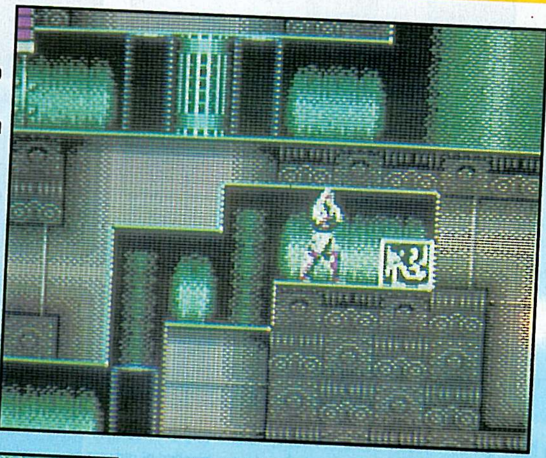
Utiliza un ninjitsu del ninja verde para demoler los bloques y coger el ascensor de la izquierda.

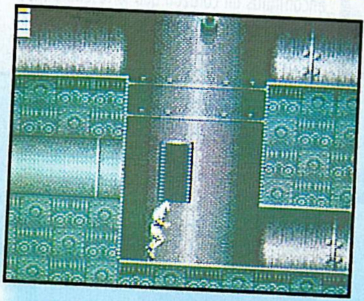


Una vez que hayas llegado arriba, recupera la vida que encontrarás.

STAGE 2 : THE FACTORY

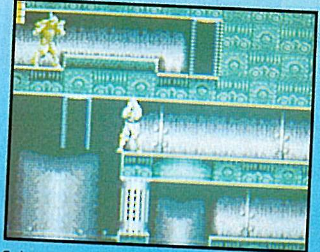
Una vez que hayas acabado la primera sala, te encontrarás en un pasillo en el que la luz se apagará inmediatamente. En este preciso instante, basta con utilizar un ninjitsu del ninja rosa para ver mejor. Te encontrarás al final del pasillo.



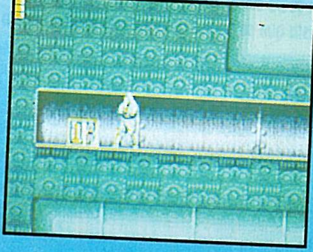


Después del pasillo oscuro, aterrizarás en el fondo de ese gran pozo central que siempre encuentras a lo largo del recorrido.

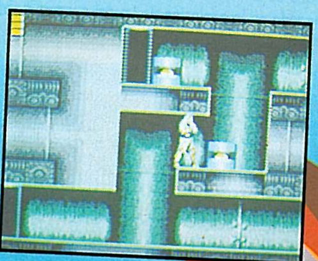
A lo largo de todo este nivel, verás tubos verdes y tubos marrones entrecruzados. Antes de cruzar por una puerta, fíjate bien en el decorado que la rodea para saber en dónde te metes.



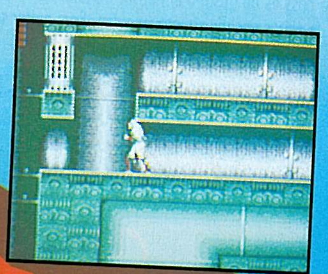
Salta sin miedo porque...



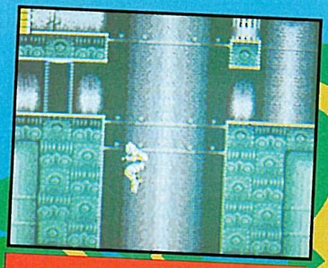
... te espera una sorpresa agradable al fondo a la izquierda. Pégate todo lo que puedas a la pared de la izquierda del pozo antes de saltar.



Coge los bonos pero ten cuidado con las bombas, y sobre todo no se te ocurra pasar por esta puerta, o caerás desde bastante alto.



No te caigas porque no estás lo suficientemente alto y sería una pena que volvieras a empezar...



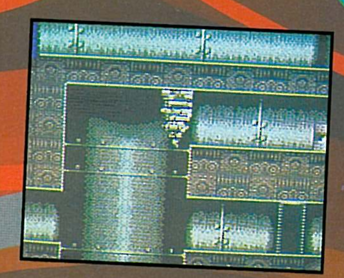
... ¡ya estabas avisado!



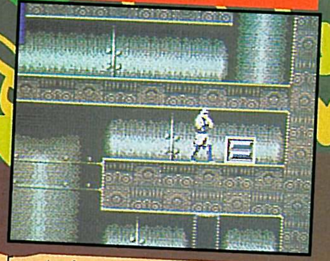
Debes evitar el cuerpo a cuerpo en los enfrentamientos con tus enemigos.



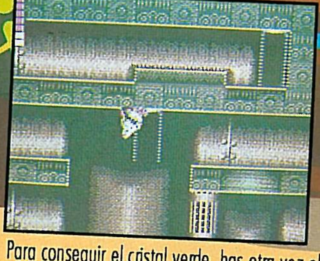
Antes de ir a buscar el cristal, tienes la posibilidad de conseguir dos puntos de vida. Para ello, debes volver al pozo verde que está a la izquierda del pozo central de color marrón y llegar hasta abajo.



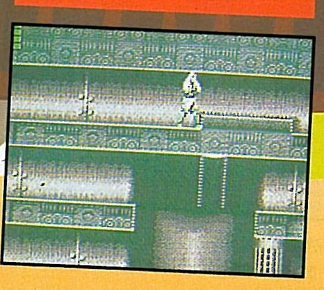
Una vez que entres en ese conducto, dirígete hacia el fondo del agujero y a la derecha. Luego utiliza al ninja azul en forma de tornado para propulsarlo lo más alto posible hacia la derecha.



Encontrarás puntos suplementarios de vida.



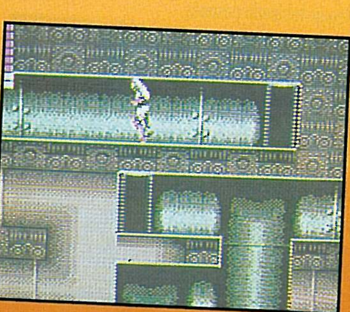
Para conseguir el cristal verde, has otra vez el recorrido de la primera parte, para llegar al final del camino donde están el tubo marrón, que es el que está accesible en lo más alto. Para avanzar, utiliza al ninja rosa y súbete al techo para evitar el agujero y continúa a la izquierda.

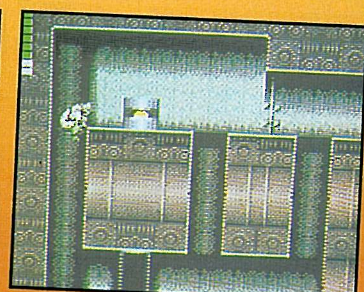


Una vez que llegues a esta plaza, ve por el techo para conseguir acceder a la puerta que verás.



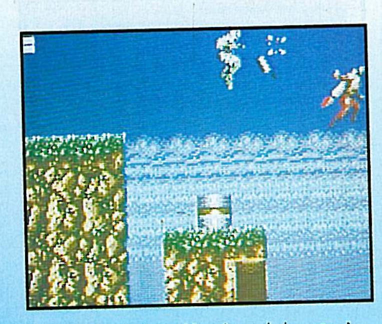
Después de haber entrado en este nuevo pasillo, la luz se apagará; puedes hacer dos cosas: si te queda algún ninjitsu, puedes utilizarlo con el ninja rosa para hacer que el corredor se ilumine, o bien puedes sujetarte al techo y avanzar hacia la izquierda hasta llegar al cristal que está justo debajo de ti, y que conseguirás dejándote caer. Para salir utiliza la puerta que hay abajo.

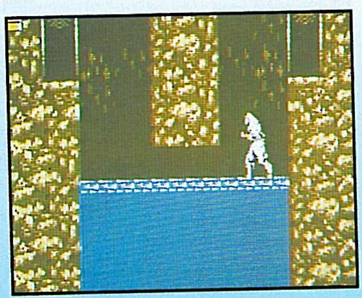




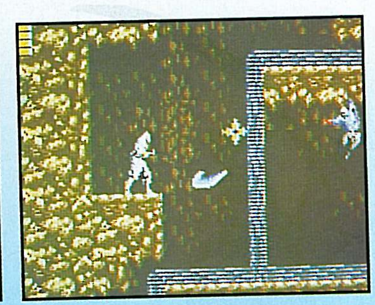
Si por el contrario, puedes utilizar un ninjitsu, lo verás todo mucho más claro y encontrarás el cristal sin problemas.

STAGE 3 : THE CANYON


Después de eliminar al hombre volador, atraviesa la puerta que verás en la parte inferior de la pantalla.

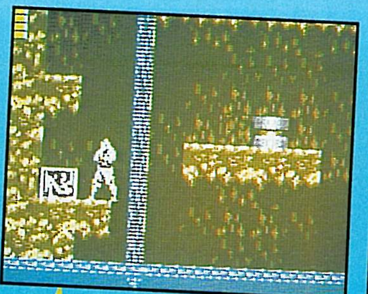

Utiliza el ninja amarillo para atravesar la extensión de agua y cruza la puerta que está enfrente.

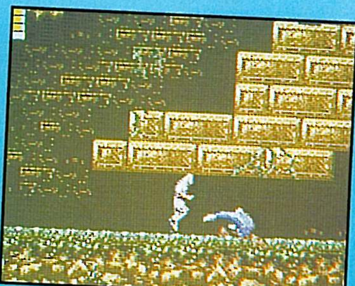

No tengas miedo, puedes saltar al centro.


Mata a tu oponente y sigue por el techo para seguir tu camino.

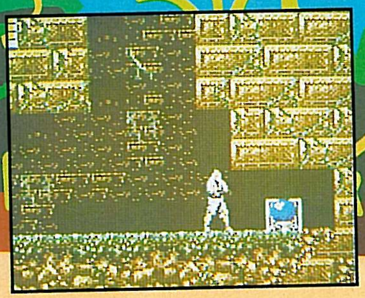

Ten cuidado con los lanzadores de granadas que salen del agua porque disfrutan como locos asustándote.


No dudes en poner al máximo tu energía vital, no te pasará nada.

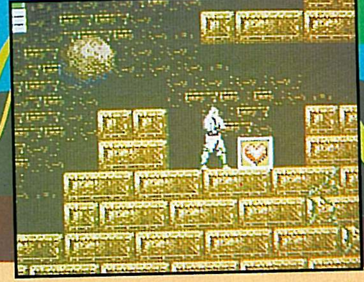

Eso también es válido para los ninjitsu, pero evita las bombas mientras recolectes tus bonus.


Si aparece delante de ti un grupo de atacantes, es una buena señal. No debes ir más allá en tu búsqueda del cristal.

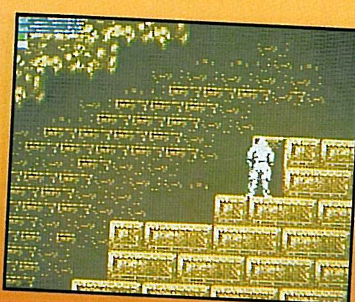

Acaba con todos ellos a golpe de espada después de que utilicen el sable.


¡Ya está! El cristal azul es tuyo.


Para salir, utiliza esa especie de escalera pero ten cuidado con las piedras que caen de encima.


En un determinado momento verás una cavidad debajo de la escalera, entra y conseguirás bonus de vida.


Para evitar las piedras, basta con bajar un escalón.

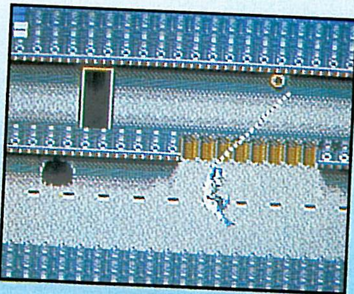

Una vez en lo alto de esta escalera, sólo tendrás que salir por la puerta.


Ya has acabado aquí. Ve hacia la derecha para salir de este nivel.

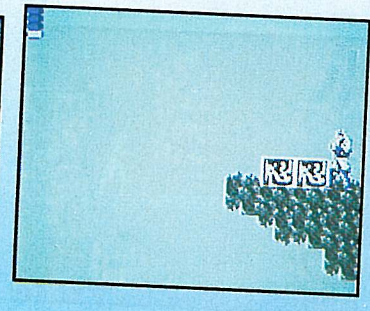

Si todavía tienes ganas, puedes volver a empezar este nivel y conseguir vida suplementaria utilizando el ninja verde y su doble salto.

STAGE 4 : THE CASTLE

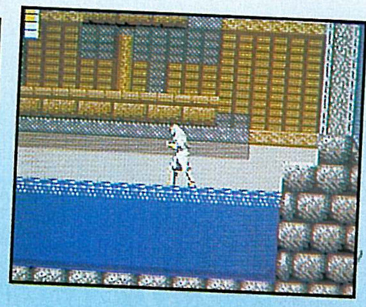




De ahora en adelante será necesario que utilices el ninja azul, ganarás mucho tiempo gracias a su garfio.



Sube a lo más alto del castillo y conseguirás un máximo de vida dirigiéndote a la derecha. Cuando veas un montículo, encontrarás los bonus a la derecha de la pantalla, utiliza ahora un ninjitsu del ninja azul para escalarlo si no lo consigues saltando.



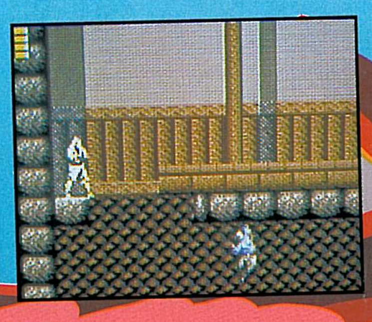
Elige el ninja amarillo para superar esta fase acuática.



Baja de plataforma en plataforma sin dejar de matar a los enemigos que aparecen por tu izquierda.



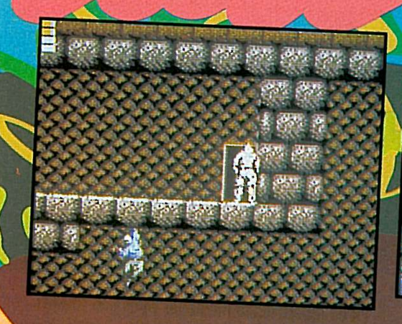
Al final de la escalera y a la derecha, hay un corazón.



Sigue por la izquierda y desciende al nivel inferior.



Una vez abajo, no olvides destruir al enemigo que está pegado al techo.



Atraviesa la puerta que está al final y a la derecha de la pantalla.



LLegarás a una sala nueva. Cerciórate de que vas con el ninja amarillo, para que puedas superar el tramo con agua y sigue por la derecha.



Siguiendo por la derecha, atraviesa la puerta que verás.



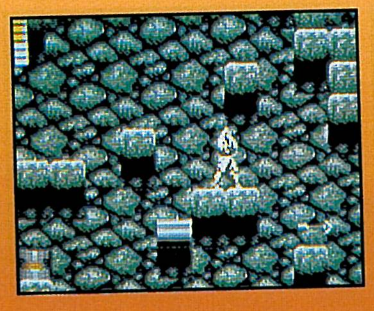
Te encontrarás al otro lado del muro que viste a tu derecha al pasar por la puerta. Una vez allí, sube lo más alto que puedas.



Una vez en lo alto, encontrarás un bonus que te dará algunos puntos de vida suplementaria.



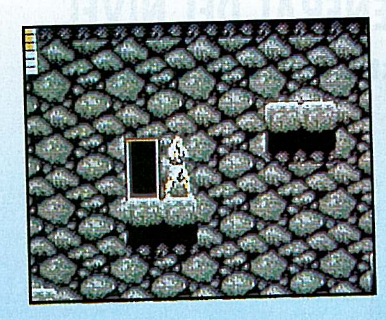
Vuelve abajo y atraviesa la misma puerta. Estarás como al principio.



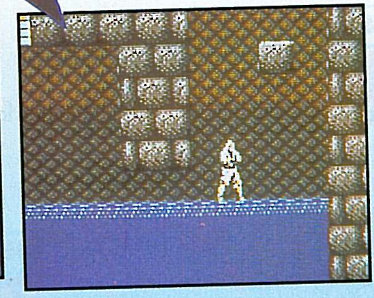
Salta de plataforma en plataforma y presta atención a los arqueros que aparecerán por tu izquierda.



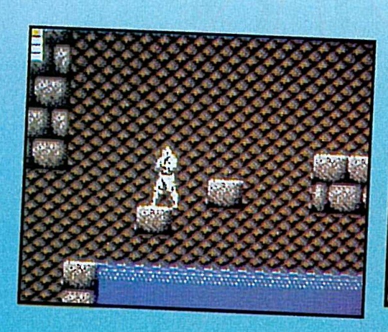
Salta con cuidado de una plataforma a otra puesto que están relativamente alejadas unas de otras.


Salta a la plataforma y atraviesa la puerta: el cristal está cerca.

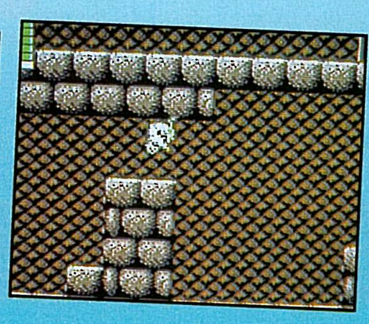

LLegas a una nueva estancia. Comprueba otra vez si llevas el ninja amarillo.

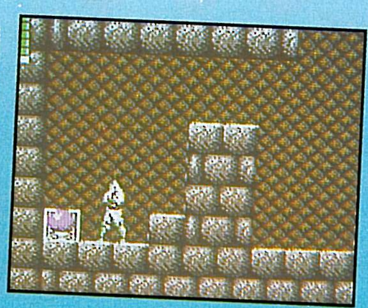

Anvanza sobre el agua y ve hacia la izquierda.

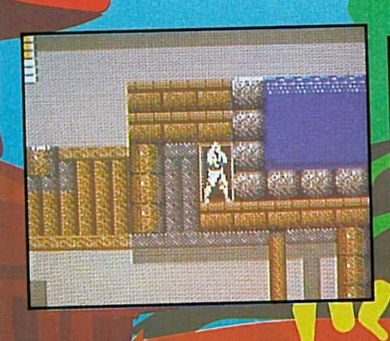

No te precipites y haz una pequeña pausa en esta cavidad para evitar ser atrapado entre el agua y la plataforma.

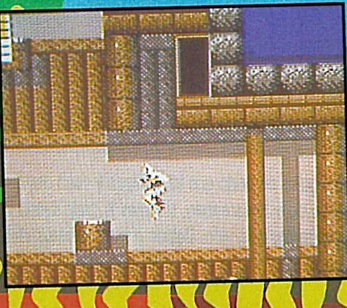

Siéntate a descansar en el poyete, si lo necesitas, pero no has acabado aún.


Salta a la derecha y elimina a ese inconsciente que se atreve a hacerte frente.

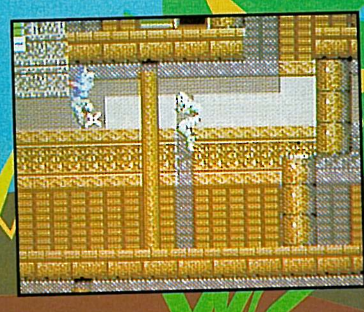

Utiliza al ninja verde para pasar por encima del muro.


¡Por fin has encontrado el cuarto y último cristal!

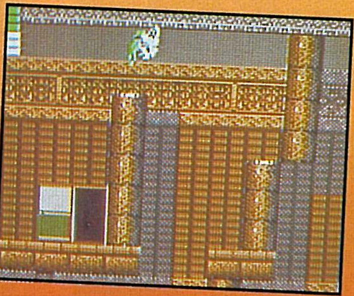

Sal por la misma puerta y encontrarás un lugar que está justo encima de los corredores que has atravesado.

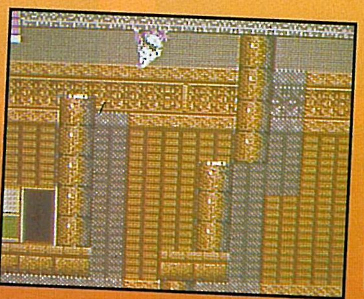

Déjate caer y llegarás a este lugar.


¿Reconoces el lugar?


Sube a la plataforma de arriba a la derecha. Después continúa por la izquierda sube un piso y dirígete a la derecha. Mientras avanzas, elimina a uno de tus enemigos oculto en una plataforma y así no te molestará más.


Sube a la derecha y utiliza el ninja verde.


Utilízalo otra vez para acceder a la puerta de salida.

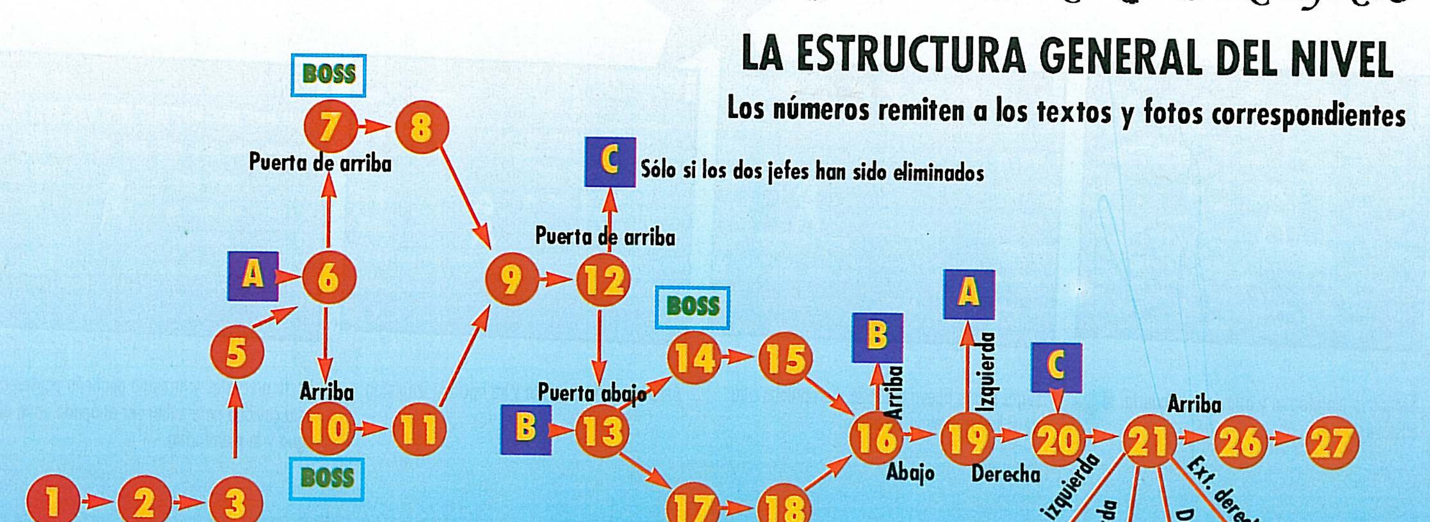

Por el contrario, si no sabes manejar bien el doble salto del ninja verde, es posible utilizar el ninja rosa para acceder a la plataforma.


Ya estás en la salida. Vuelve a la sala del boss para dejar este escenario, está claro que ya lo has superado.

LA BUSQUEDA DEL CRISTAL ROJO Y DE LOS NINJAS NEGROS

LA ESTRUCTURA GENERAL DEL NIVEL

Los números remiten a los textos y fotos correspondientes



STAGE 5 : THE ENEMY'S BASE



Este nivel es el último, y además es un poco difícil. Pero no debes desesperarte, porque estamos aquí para ayudarte, ¿verdad?



Este nivel esconde el cristal rojo y los ninjas negros, los eternos enemigos de tus ninjas.

1



Las gotas de ácido que se deslizan y caen desde el techo son de lo más desagradable. En efecto, a lo largo de este escenario, si tienes la mala suerte de tocar una de estas gotas que caen, perderás automáticamente la vida. Debido a esto, deberás utilizar en estos casos al ninja verde porque gracias a su poder es capaz de destruir las gotas antes de que caigan al suelo.



2





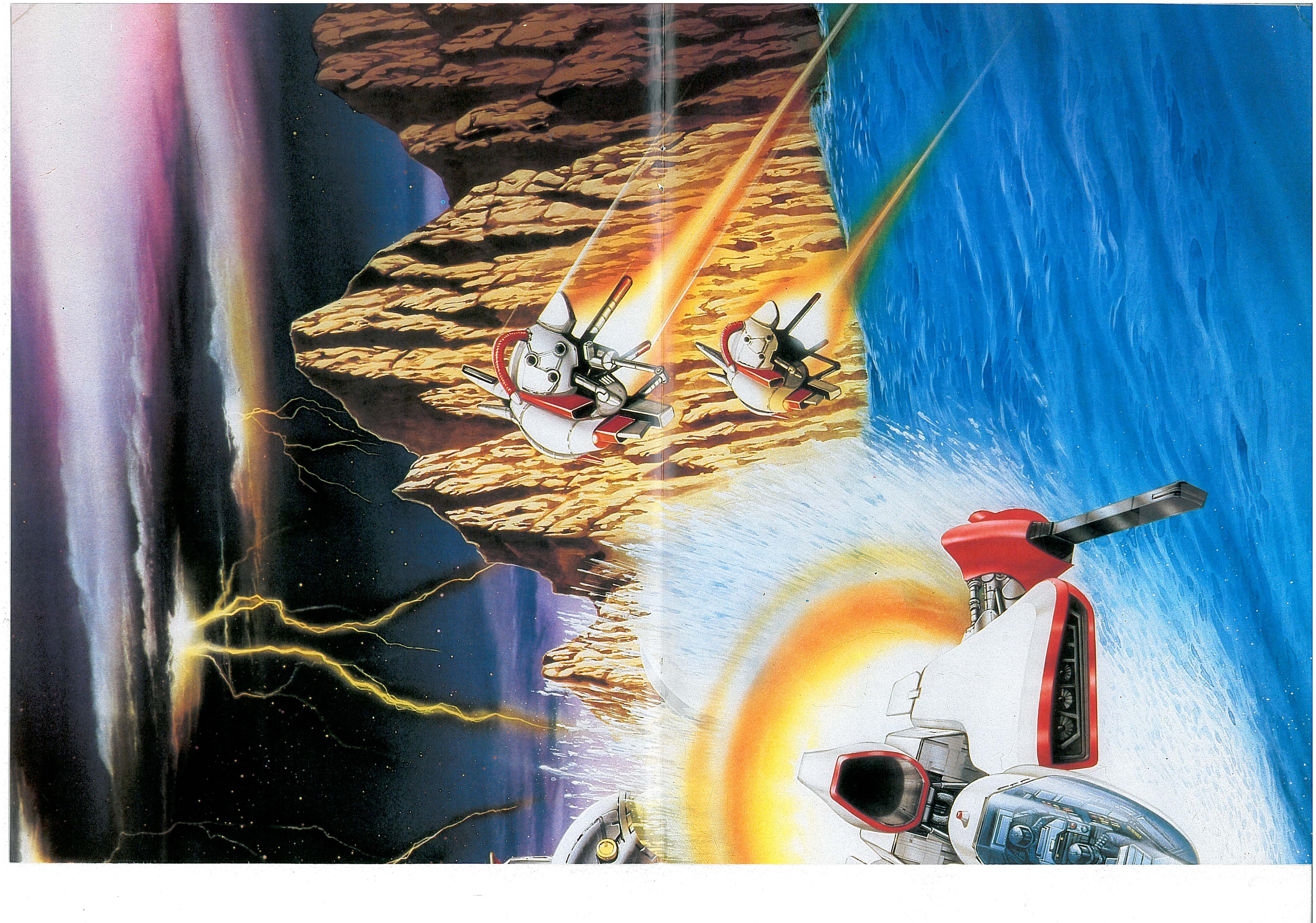




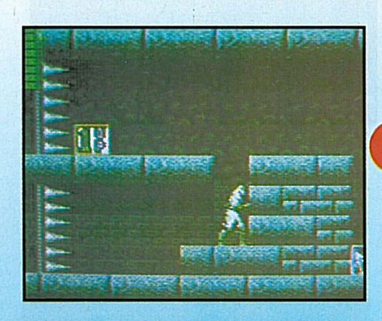


En esta sala, utiliza al ninja rosa. Pero, atento a las gotas de ácido y no saltes mucho ya que también así perderás una vida. Piensa en explotar al máximo la capacidad de este ninja, sobre todo a la hora de pasar por debajo de las plataformas. Así podrás recuperar un bonus de ninjitsu.


MEGA
force



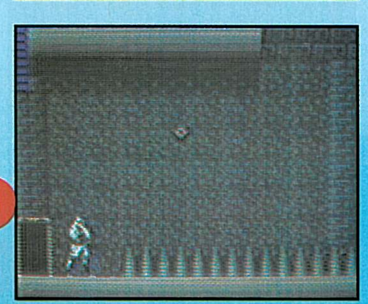




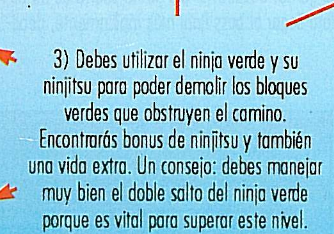

3

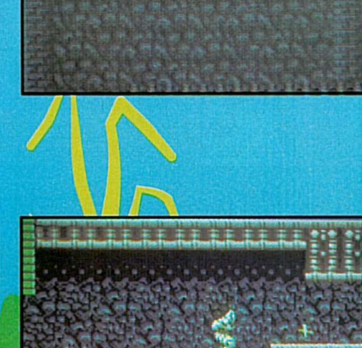
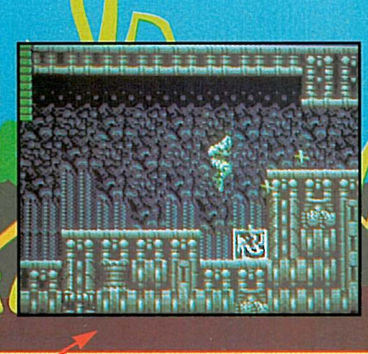
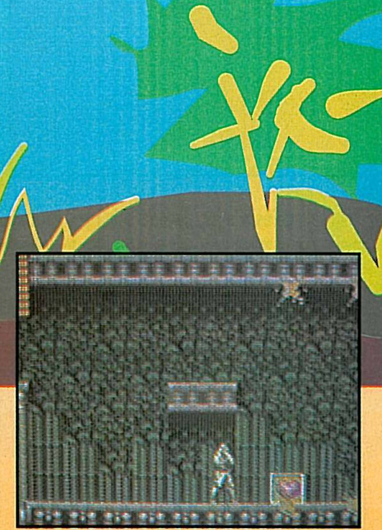
3) Debes utilizar el ninja verde y su ninjitsu para poder demoler los bloques verdes que obstruyen el camino. Encontrarás bonus de ninjitsu y también una vida extra. Un consejo: debes manejar muy bien el doble salto del ninja verde porque es vital para superar este nivel.

5) En esta sala, debes utilizar al ninja azul, porque debes usar sin falta su garfio. Podrás recuperar vida si saltas a la última plataforma.

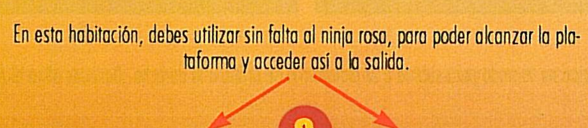
5




6

Esta parte es relativamente fácil y te permitirá recuperar vida y un bonus de ninjitsu. De hecho, los únicos enemigos que encontrarás serán unas estrellas fugaces a las que sólo has de saltar.

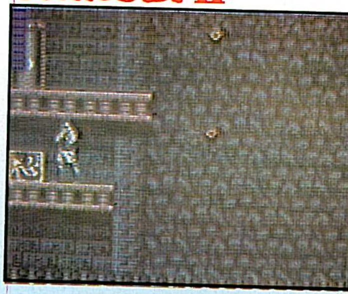
En esta habitación, debes utilizar sin falta al ninja rosa, para poder alcanzar la plataforma y acceder así a la salida.

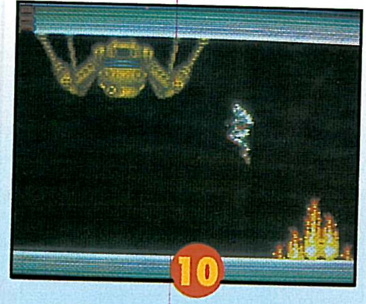
8




7

Debes utilizar la misma técnica que en la primera parte, lucha cuerpo a cuerpo y evita las púas horizontales.



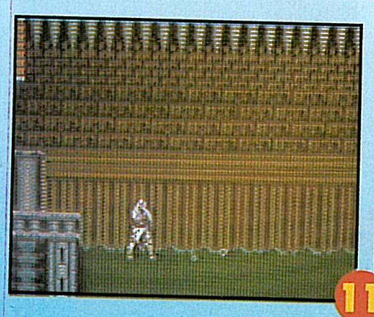
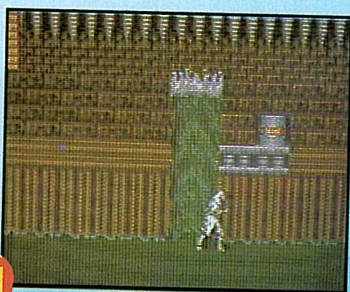



9

Aquí hay una bifurcación muy importante para el desarrollo del juego. Utiliza desde ahora el ninja azul y su garfio. Después si vas por la puerta de arriba, continuarás la progresión normal de niveles del juego. Pero si vas por la puerta de abajo, volverás atrás. Para llegar al boss final más rápidamente, deberás efectivamente volver atrás, pero para acceder al segundo boss debes seguir tu camino.

10

Igual que en la primera parte, sólo debes golpear a los lanzadores de bombas y saltar por encima de las llamas para evitar las balas verdes.

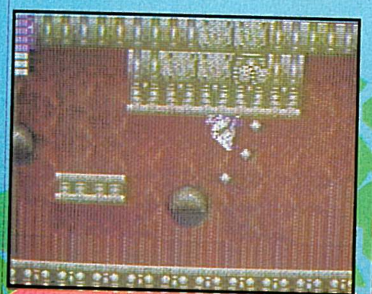


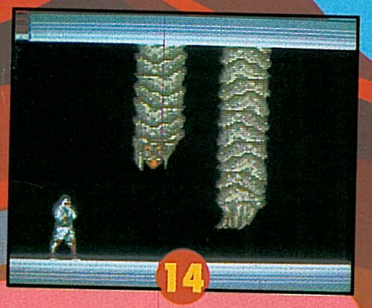
11

Utiliza el ninja amarillo para andar sobre el agua. Durante todo el recorrido verás unas burbujas aparecer sobre la superficie del agua. Si pasas por encima sin cuidado, un chorro de agua te proyectará contra las púas del techo. Para evitarlo, avanza despacito para desencadenar el chorro y vuelve atrás para poder pasar a través de la columna de agua.

12

No te perjudicará atravesar esta sala puesto que hay pocos y dispersos enemigos. Utiliza al ninja amarillo para eliminarlos.



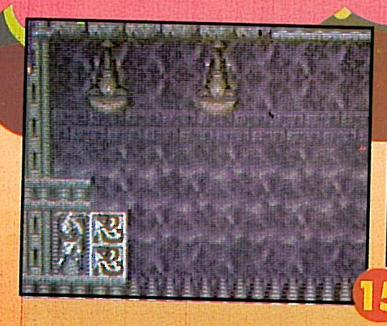



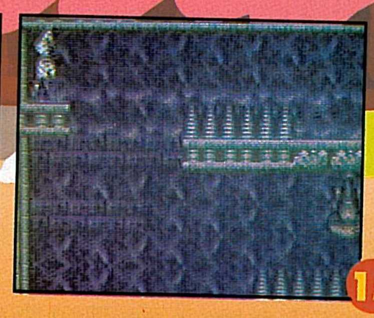
13

Para salir de este lugar, deberás saltar por encima de los grandes proyectiles. Por eso te aconsejamos que utilices el ninja verde y su doble salto, o bien el ninja rosa para avanzar por el techo. No te empeñes en recolectar todos los bonus que hay en esta pantalla.

14

Una vez superada esta fase verás al boss que es bastante fácil de eliminar, puesto que es suficiente con evitar la explosión de su cara y pegarse al máximo al camino.






15

15

En esta sala, utiliza el ninja azul. Primero utiliza su transformación en tornado para subirte a la plataforma de arriba a la derecha. Después elige el ninja-rosa para deslizarte por el techo hasta la puerta derecha.

15



16) En esta sala, es necesario manejar a la perfección el doble salto del ninja verde porque las pasarelas están muy altas y bastante separados.

18






17

Como ya hiciste antes, atento a todo lo que se mueva, golpea saltando encima de tus enemigos antes de que se recompongan. Salta después de que disparen.



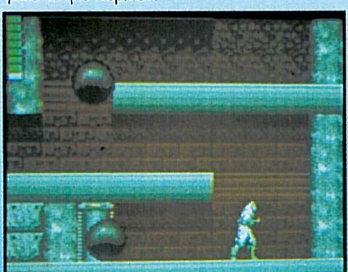


18

En esta habitación vas a tener que andar muy listo, ya que debes ir de rama en rama por encima de los árboles, que se van deshaciendo poco a poco. Date prisa.

4

Para llegar a la puerta que está al final todo a la derecha, utiliza solamente las plataformas de abajo. Avanza hacia la derecha haciendo los dobles saltos del ninja verde. Mientras lo haces podrás recuperar una vida suplementaria que está debajo de la puerta.



19

Para evitar ser aplastado por una bola, colócate a la derecha o a la izquierda lo más que puedas, debajo de la plataforma. La bola te pasará rozando, sólo tienes que saltar para llegar al escenario superior.



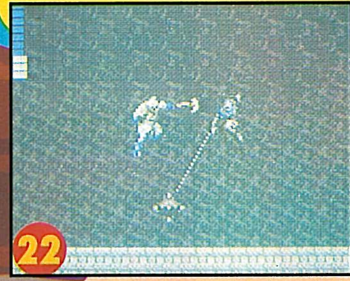




20

Esta sala es una de las más difíciles -por no decir la peor- de todo el nivel. En efecto, deberás actuar con los minutos contados y manejar los saltos como un maestro. Elige el ninja rosa. Salta a la primera plataforma, cuando hayas pasado la mitad, salta hacia la derecha y trata de alcanzar la plataforma siguiente para seguir avanzando. Sino, déjate caer sobre la segunda plataforma y vuelve a saltar rápidamente para acceder a otra.





22

Para matar al ninja negro y azul, utiliza sólo el ninja azul. Espera a que salte en diagonal y tire su garfio al suelo, después salta y golpéale con tu garfio. Cuando veas que salta verticalmente, prepárate para saltar por encima de su garfio, el cual lanzará horizontalmente.



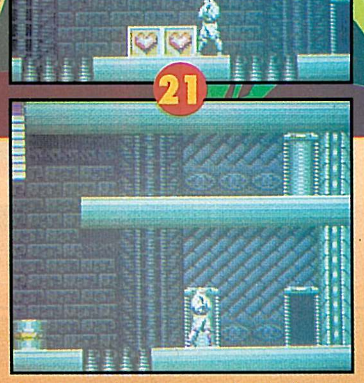
23

El ninja negro y amarillo es un poco más difícil de vencer, debes luchar con el ninja amarillo y saltar cuando te lance su estrella, luego lanza la tuya verticalmente por encima de tu cabeza. No te acerques demasiado.



24

Para eliminar el ninja rosa, debes acercarte todo lo que puedas a él y lanzar las granadas como en la foto. Date prisa.



21

Esta última sala te dejará acceder a los bosses de fin de juego. En mitad de la sala hay tres bonus: una bomba y dos corazones.



25

El ninja negro y verde debe morir casi de la misma manera que el rosa, acercándote al máximo. Debes estar muy atento porque después de que haya saltado dos veces para lanzarte sus múltiples ataques, se agachará y lanzará dos estrellas a ras del suelo. No te olvides de saltar.



26



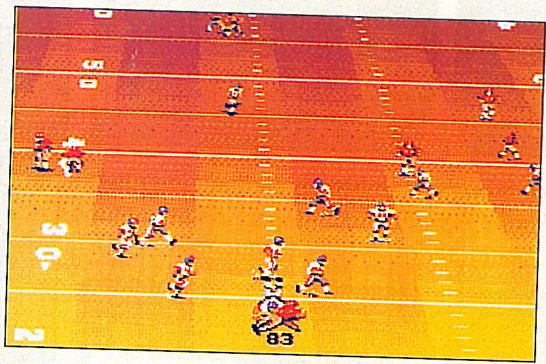
27

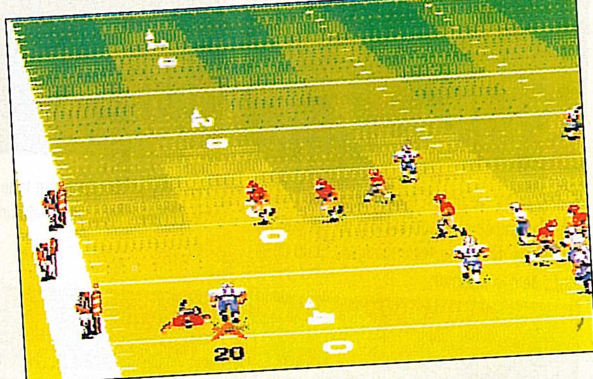
Por fin llegas al ninja negro y rojo, que es el último. Al principio utilizará una estrella ninja y un garfio. En ese momento, para herirle, debes saltar por encima de la estrella y volver a saltar sobre él golpeándole con la espada. Cuando le hayas tocado, cambiará de actitud. De hecho, utilizará las bombas y otras cosas... Acércate al máximo y pegale sin cesar, siempre por debajo de él para evitar sus golpes. Por último se transformará una vez más. Este monstruo es de los más difíciles de vencer y también es complicado evitar sus golpes. Para evitar la bomba desplázate un poco a la derecha o a la izquierda de él. Para lanzar su rayo se parará durante unos instantes y después de lanzarlo, se colocará a la izquierda. Si no, para lanzar el rayo horizontalmente simplemente se agachará. Mientras él prepara estos golpes, no olvides golpearle si quieres acabar con él. ¡Buena suerte y mucho ánimo!

E FINITO!



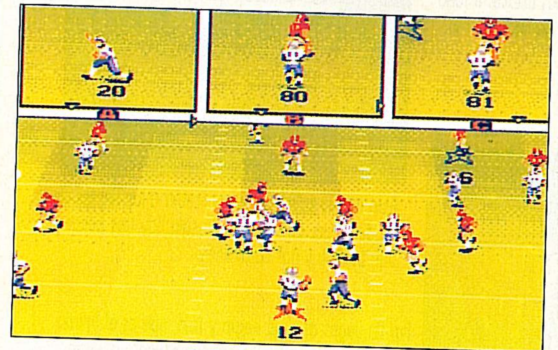
JOHN MADDEN FOOTBALL 93





Dicen que año nuevo, temporada nueva, y nunca mejor dicho, porque aquí tenemos un título que actualiza la anterior versión de John Madden. Como es lógico, los equipos se han puesto al día, según el último campeonato en USA, pero además se han añadido algunas posibilidades nuevas, como la de participar en un torneo entre los mejores equipos de todos los tiempos. Este torneo especial enfrenta a un total de ocho equipos que pujan por conseguir un último premio, y que son la flor y nata del fútbol americano a lo largo de toda su historia. Pero quizá tú prefieras algo más tradicional y te decidas por el torneo clásico, fórmula que enfrenta a seis equipos en vueltas sucesivas. ¡Muy bien! Lo único que tienes que hacer es recordar las reglas del fútbol americano (si es que conseguiste aprenderlas), o bien echar mano del grueso manual que acompaña a este juego, pues tiene información de sobra para convertirte en un auténtico campeón. De todas formas, lo mejor será empezar a jugar en cuanto estés un poco preparado, porque ya sabes que la experiencia es en estos casos la mejor consejera y ella te dirá qué estrategia seguir en cada ocasión, aunque en todas existan los mismos golpes básicos. Al final de cada partida o incluso a medias de una de ellas, puedes consultar las estadísticas de rendimiento de tus jugadores, o bien hacer un seguimiento de alguno de ellos a lo largo de los partidos. Y en cuanto al realismo, no podían faltar detalles como el cambio en las características del juego según sea el terreno (en interior o exterior), el tiempo (nieve o lluvia) y la velocidad del viento. O cosas como sus pases, sus jugadas maestras, las carreras increíbles, el avance metro a metro hasta la línea del "touchdown"... O como la opción de "cámara lenta" sobre las mejores jugadas, comentadas por el propio John Madden...







EDITOR
ELECTRONIC ARTS

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD





SUPER FANTASY ZONE



No te fíes de las flores y no te lo pienses ni un momento: dispara rápido y acaba con todas para poder pasar al siguiente nivel.

Por fin llega un auténtico "matamarcianos" original para la consola Mega Drive, y ya descubrirás por qué decimos lo de original, cuando veas los escenarios y enemigos que han creado los desarrolladores del juego. ¡Con decirte que tendrás que enfrentarte a calabazas

La calabaza es tu primer boss; lo más divertido es que cambia de color según el número de caramelos que le hayas enviado.

y truchas como enemigos de final de nivel... Por no hablar de las flores, las marmitas encantadas y otros objetos de lo más extraño que te irás encontrando a lo largo del juego! Lo más seguro es que te preguntes qué ha pasado en el mundo para que todos esos elementos naturales y objetos inanimados hayan cobrado vida y se hayan convertido en tus enemigos. Pues algo muy sencillo: que estás en Fantasy Zone, una zona del espacio muy alejada, colonizada recientemente por humanos pero invadida hace muy poco por un poder extraterrestre. Para rescatar a los colonos ya fue enviada una primera misión que desapareció sin dejar rastro de sus miembros. Ahora tú formas parte de la segunda misión, al igual que tu padre formó parte de la primera. Es la última oportunidad para salvar Fantasy Zone, y por ello deberás luchar con todas tus fuerzas contra esos extraterrestres, que tienen el asombroso poder de dar vida a los objetos inertes del planeta, además de controlar la flora y la fauna. Por ello te enfrentas con tu pequeña nave a peligros insospechados: la muerte acecha en las flores, los champiñones y toda clase de seres que te atacan. En el primer nivel, tu objetivo es destruir las diez flores que te encuentras (una barra situada en la parte inferior de la pantalla te indica cuántas te faltan para poder pasar al nivel siguiente) y luchar contra el boss: una calabaza maléfica. La pesadilla continúa en los niveles siguientes, con nuevos objetos a destruir y nuevos enemigos. Debes recoger las piezas de cada enemigo destruido para poder coger bonos y comprar mejor armamento en las tiendas que hallas en tu recorrido, siempre en scroll horizontal. Sé un héroe y acaba con todos los bichos raros de Fantasy Zone.



Por fin te dejan ir de tiendas, a ver si encuentras algo interesante y tienes bastantes piezas para comprarlo.



Sólo te falta recoger un caldero (según te indica la barra que está en la pantalla, abajo), pero ten cuidado con tus visitantes: quieren convertirte en sandwich.

EDITOR
SUNSOFT

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



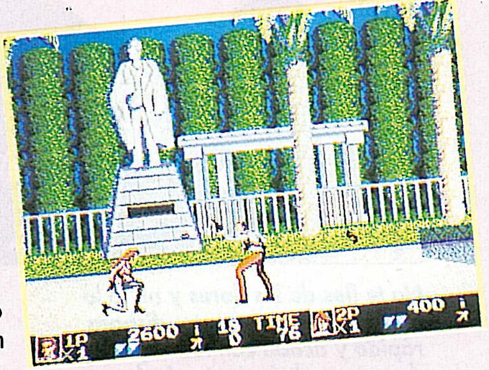
MANEJABILIDAD

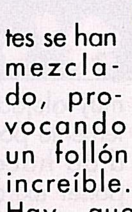


ROLLING THUNDER 2



Su nombre en clave es Albatros. Su ocupación: agente internacional. Y su mejor cualidad: ser frío y competente. Pues sí, como lo oyes: el agente secreto más admirado del mundo de las máquinas recreativas ha llegado a tu consola en una estupenda aventura que te hará recorrer un total de once niveles. Recuerda que hace unos seis años, el juego Rolling Thunder hizo sensación en las salas recreativas, ya que ofrecía la posibilidad de un scroll multidireccional, nada habitual en la época. El personaje era visto de perfil, se movía a lo largo de varios niveles y podía pasar desde el suelo a cualquier piso sin que se detuviera el juego, algo que para nuestros días es lo mínimo que se puede pedir a un juego, pero que no solía verse por entonces. Ahora, Namcot ha cogido la idea del juego, y ha añadido nuevas aventuras, gráficos mejorados, colores, etc, creando la versión Mega Drive, que permite el modo de dos jugadores simultáneos para controlar al mismo tiempo a nuestro héroe y su nuevo acompañante: Miss Leila. La historia es la típica de buenos y malos: el planeta está en peligro, ya que la organización terrorista Geldra pretende desviar todos los satélites terrestres de su órbita. Los efectos no se han hecho esperar, y todas las informaciones que envían y reciben los satélites se han mezclado, provocando un follón increíble. Hay que detener a toda costa a los malvados, y sólo Albatros puede hacerse cargo de semejante misión, que hay que cumplir en un tiempo récord. Los once niveles están llenos de puertas y trampas que liberan sorpresas de todo tipo; las agradables son las armas y municiones, y las desagradables, evidentemente, son los enemigos. Si consigues evitarlos a tiempo, saltar de piso en piso, agacharte en el momento oportuno para no recibir un disparo y llevar a buen término tu misión, habrás aprovechado a tope este juego de acción.





EDITOR
NAMCOT

SONIDO



GRAFISMO

ANIMACION

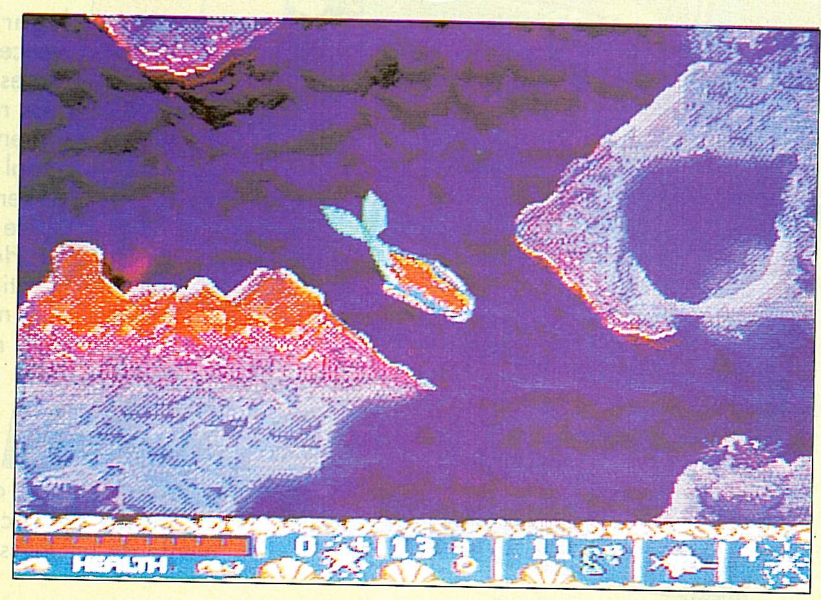


MANEJABILIDAD





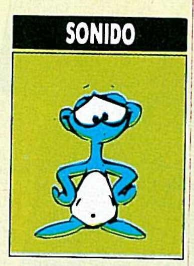
¿Quién no conoce al nuevo personaje de Walt Disney? Sin duda, todos habéis oído hablar de la Sirenita, Ariel para los amigos, la protagonista de una bella historia de Andersen, cuyos cuentos nos han hecho soñar desde hace años. La historia, llevada al cine y también contada en vídeo, casete musical, compact disc, etc., llega ahora al mundo del videojuego, y Ariel se convierte en la nueva heroína de la consola de 16 bits de Sega, acompañada por otro personaje entrañable: su padre, el rey Triton, señor indiscutible de los mares. El jugador puede elegir uno u otro personaje, y en



ARIEL THE LITTLE MERMAID

EDITOR
SEGA

SONIDO



GRAFISMO

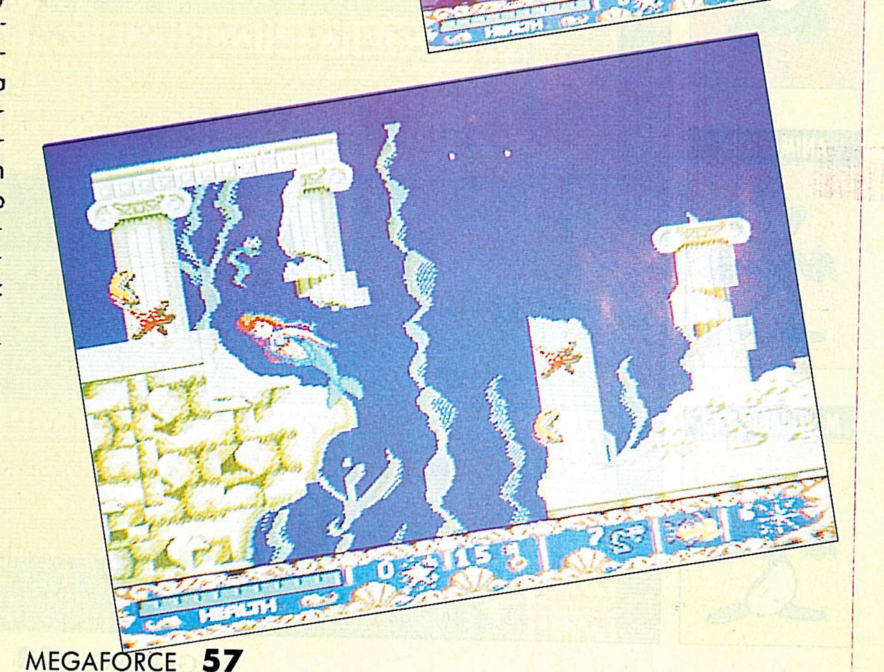


ANIMACION



MANEJABILIDAD

virtud de su elección, el objetivo del juego será distinto: en el papel de Ariel el jugador deberá surcar a toda velocidad las aguas para salvar a su padre, y en el papel de Triton, lo que deberá hacer será justamente lo inverso, salvar a su hija. Y toda la culpa la tiene la bruja de los mares, Ursula, que con sus maquinaciones ha provocado un desastre en el océano; no sólo Ariel y su padre han sido atacados por Ursula, sino que también el resto de los hombres-pez (si quieres los llamamos "sirenos") han sido secuestrados y han sufrido una terrible transformación. Como es lógico, habrá que salvar a esos desgraciados convertidos en asquerosas larvas antes de librar la batalla final. Por suerte, Ariel no está sola en su lucha, ya que sus amigos Flounder, el pez, y Sebastian, el cangrejo, están dispuestos a ayudarla, moviendo rocas que obstruyen el paso, por ejemplo, o haciendo otros "trabajos sucios" para evitar a esqueletos, medusas y otros peligros que acechan en el agua. El juego es una estupenda ocasión para conocer el mundo de la Sirenita, escuchar el Under The Sea que canta Sebastian y ver sus maravillosos dibujos.





ALIEN SYNDROME

EDITOR
SEGA

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



Hace unos cinco años, en una base espacial situada en los confines del universo, se produjo una catástrofe de tal envergadura que sus consecuencias han llegado hasta nuestros días. En aquella historia, un grupo de aliens consiguió infiltrarse en una colonia espacial llamada Alpha y tomar como rehenes a todos sus miembros. Afortunadamente, Rick y Mary, pertenecientes a un grupo de intervención de urgencia, llamado Scot, fueron enviados al lugar y lograron vencer a los invasores, liberando a los rehenes y poniendo punto final a la historia. Pero eso fue hace cinco años... Ha pasado el tiempo y una nueva aventura está a punto de presentarse: nuestros amigos reciben una llamada de socorro proveniente de un transbordador espacial. Parece que los aliens han vuelto a las andadas y tienen retenidos a varios humanos, cosa que podrás comprobar por ti mismo en cuanto te pongas a jugar, encarnando el papel de Ricky o de Mary.

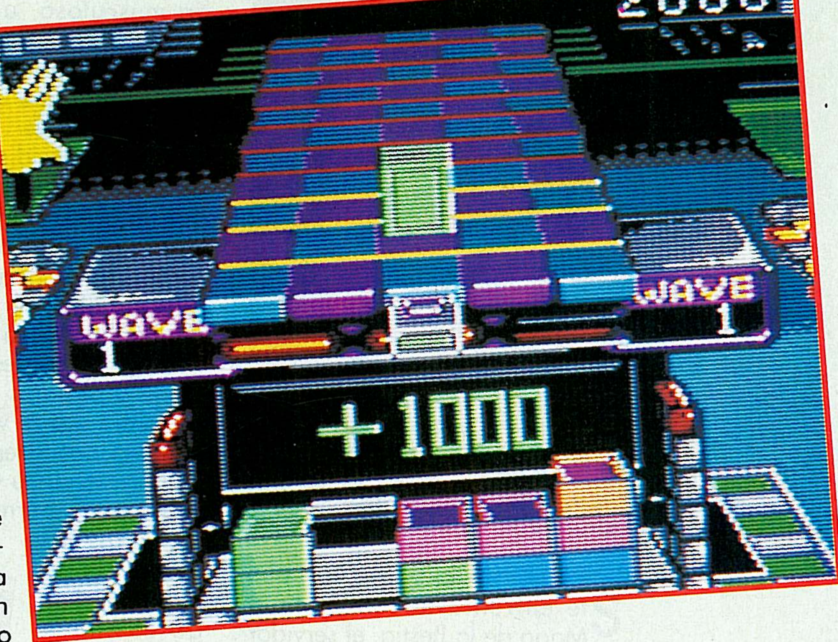


Cuando llegues al lugar en cuestión deberás liberar a los prisioneros, sin olvidarte de machacar a cuantos aliens te encuentres en el camino. Tienes a tu disposición diversas armas: el lanzallamas, el fusil ametrallador, el láser... y puedes utilizar todos los trucos y malas artes que puedas, con tal de salvar a tiempo a los prisioneros antes de que los aliens se apoderen de sus cuerpos definitivamente. Después de haber limpiado por completo un nivel (y la limpieza afecta tanto a secuestrados como a secuestradores), debes enfrentarte a un boss de fin de nivel, cuya fuerza seguramente te hará arrepentirte de haber aceptado la misión de rescate. Pero no te amedrantes, si él tiene una fuerza superior, tú cuentas con el mejor armamento del espacio, y lo demostrarás a lo largo de todos los niveles que vas recorriendo, realizados con unos excelentes gráficos. La calidad técnica del juego es sólo comparable a la calidad de la animación del personaje. También merecen una mención especial los dibujos, cuidados al detalle, y las músicas seleccionadas.





No podía faltar en esta sección de Zappings el comentario a uno de esos juegos que, tras su éxito en las máquinas recreativas y en los microordenadores, hace su aparición en el mundo de las consolas, concretamente en el de la portátil de Sega. No hace mucho comentábamos el objetivo de este juego, que retoma un poco el estilo de Réflexion o incluso de Columns (sólo un poco), pero más vale que lo veas por ti mismo, porque vas a ver lo que es poner a prueba los reflejos de verdad. La técnica es muy sencilla, consiste en apilar tres bloques de colores, uniformes, en sentido horizontal, vertical o también diagonal. Si lo consigues, habras construido lo que se llama un Klax, y según aumente el número de klax construidos, aumentará tu puntuación. Los bloques caen desde una especie de tabla y van a parar a un imán electrónico que tú controlas y que te servirá para colocar la pieza antes de que caiga al fondo. Si no quieres dejar que caiga, una vez has conseguido colocarla puedes retenerla hasta que la siguiente pieza aparezca allá a lo lejos en la tabla, pero cuidado, no vayas a esperar demasiado y luego no te dé tiempo a colocarla y se te amontonen. Y ya sabes, en cuanto colocas mal tres bloques, la cosa se pone fea. Si no tienes demasiada experiencia en este juego, lo mejor será empezar con tranquilidad y elegir el modo "hacer 3 klax", que no quema muchas neuronas. Por el contrario, los más valientes pueden coger las categorías de 12 o incluso 15 klax (no hace falta decir que son para volverse loco, a menos que se tenga práctica en ellos). Si te desconcentra la música, desactívala, pero si te anima, disfruta de ella, te ayudará a sacar muy buenos momentos de este juego que pone a prueba tus reflejos, tu concentración y tu vista.



KLAX

EDITOR
TENGEN

SONIDO



GRAFISMO

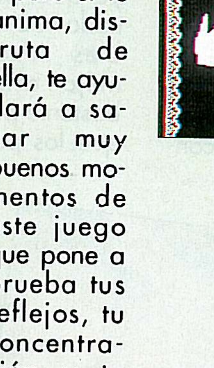


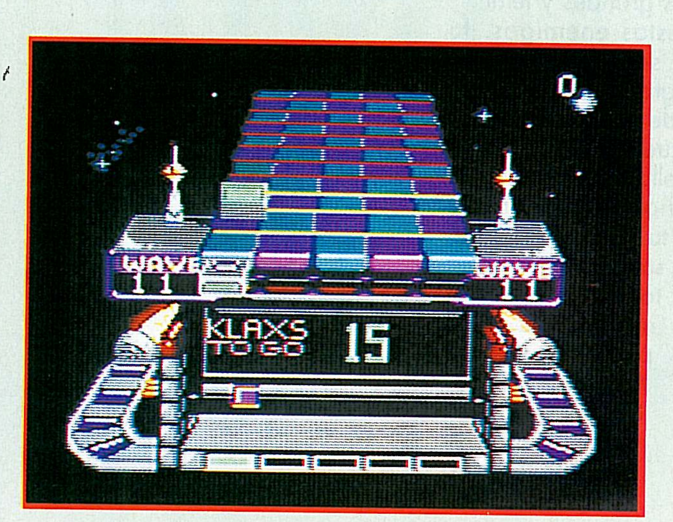
ANIMACION



MANEJABILIDAD









EDITOR
ELECTRONIC ARTS

SHADOW OF THE BEAST II

SONIDO



GRAFISMO



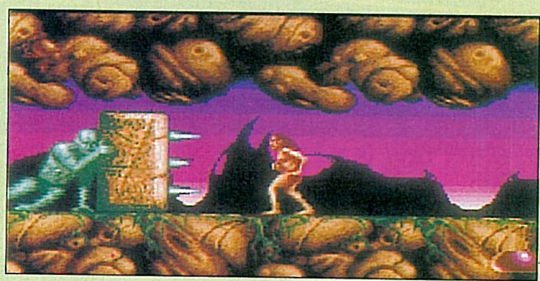
ANIMACION



MANEJABILIDAD







¿Recuerdas la última vez que te enfrentaste con Zelek,el Mago de la Bestia, el servidor del terrible Maletoth el brujo?... Te refrescaremos la memoria desde el principio de la historia:



hace ya muchos años, unos extraños te arrancaron de tu familia, mataron a todos los tuyos ante tus ojos, y después te convirtieron en una inmunda bestia musculosa, usando magia negra. Durante mucho tiempo serviste a Maletoth, el señor de Zelek, hasta que un día te rebelaste y, lleno de ira y ganas de venganza, decidiste ir en busca de Zelek para darle una lección que no olvidase jamás. Como es lógico, ganaste aquella batalla y recobraste tu apariencia humana, pero Maletoth no estaba aún derrotado. Ahora ha enviado a Zelek para secuestrar a tu hermana y enviarla a Kara-Moon, de forma que te ves envuelto en una segunda aventura, esta vez no para salvar tu vida, sino para salvar a tu hermana de las garras del Mago de la Bestia. El juego comienza exactamente como el primer episodio de Shadow of the Beast, en un lugar perdido del universo lleno de oscuridad y desolación. Este ambiente macabro te acompaña durante todo el juego e incluso va aumentando, ya que los monstruos son cada vez más grandes y temibles. Ante estos enemigos, tu mejor arma será una cadena bastante peligrosa para ellos, ya que los puede tocar sin luchar cuerpo a cuerpo. A ello debes añadir tu habilidad, ya que tu personaje corre, salta y se mueve en todas las direcciones (la vista es de perfil) con bastante soltura por entre las plataformas. Pero en el juego se necesita





algo más que saber dar golpes: hay que resolver acertijos, discutir con algunos personajes, saber orientarse para encontrar los bonos en el momento oportuno, lo que da un toque de originalidad a este juego de lucha... Por lo demás, respeta bastante la idea de la primera versión del juego, sobre todo en lo referido a lo gigantesco de los monstruos, a la acción, a los escenarios sombríos y a la posibilidad de elegir en cualquier momento el armamento y otros elementos que has ido recogiendo (y que aparecen en la parte alta de la pantalla).



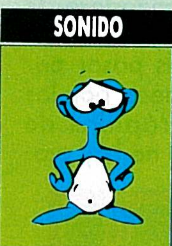
Risky Woods

Nadie sabe de dónde han salido ni cómo han llegado hasta aquí. Lo único que sabemos es que esa horda de bárbaros está capturando a todos los monos que hasta hoy vivían felices y libres en el bosque, y los está transformando en estatuas de piedra. Pero lo peor es que los atacantes, tropas del terrible Draxos, se dedican también a saquear todo el reino, que ha perdido el poder que provenía de los monos. Tú, joven guerrero llamado Rohan, decides intervenir y, con tu espada, echar a los enemigos del reino y liberar a los monos de su cautiverio. Pero decirlo no es tan fácil como hacerlo, ya que tendrás que atravesar Risky Woods y acabar para siempre con Draxos. ¡Casi nada!... Así te ves envuelto en este juego de plataformas que Electronics Arts ha adaptado para Mega Drive (antes fue editado para microordenador) y que debes probar, al menos por su scroll multidireccional, sus escenarios y su vista de perfil. Además, conjuga elementos de aventura con elementos de búsqueda e incluso con momentos de análisis, en los que habrá que pensar muy bien cómo utilizar los objetos y bonos que se van consiguiendo. Cada vez que se mata a un enemigo, éste deja caer una pieza de armadura: recógela porque al llegar a 33 piezas, tendrás una armadura entera de plata, y al llegar a 37 la tendrás de oro. Con la armadura de oro eres totalmente invencible, pero no olvides que cada contacto con un enemigo significa la pérdida de un trozo de armadura. En algunos lugares, hay cofres que caen y que al ser destruidos liberan un montón de objetos y bonos, pociones, inmunizadores, corazones de vida, manzanas de puntos, etc. Pero con todo el follón no vayas a olvidarte de las estatuas de piedra (en la parte inferior de la pantalla verás cuántos monos quedan por liberar) o de recoger las llaves que te abrirán la puerta, pues de lo contrario habrás jugado en valde.



EDITOR
ELECTRONIC ARTS

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

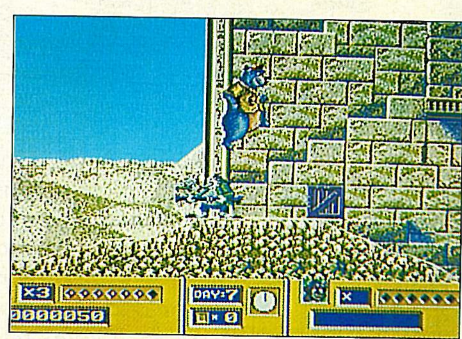








Aquí puedes ver la salida del nivel, con un letrero que pone "cerrado". Para abrirla debes conseguir diez cajas y sólo tienes cuatro.



Ese buitre no parece notar la presencia de Baloo en el templo egipcio. Pero presta atención ¡va a disparar su trabuco!

TALESPIN

Gracias a los programadores de Sega podréis disfrutar de las nuevas aventuras de dos de los principales protagonistas de El Libro de la Selva en vuestras consolas. Baloo y Shere Khan vuelven a verse las caras pero esta vez en un juego de plataformas basado en la serie televisiva Los Aventureros del Aire y que recuerda a Tazmania y a Greendog.

De hecho, el tigre Shere Khan no interviene directamente en el juego pero si en su argumento. Nuestro personaje dirige una compañía aérea que es la competencia directa de la que dirige Baloo. Un concurso de acrobacias aéreas es el causante del reencuentro de estos dos acérrimos enemigos, pero esta vez es un encuentro muy especial. Después de eliminar a todos tus adversarios, llegarás a las finales del concurso. Shere Khan efectuará un recorrido impecable y es el turno de Baloo donde empieza la aventura. Para conseguir la victoria debe realizar el recorrido sin cometer faltas en tan solo siete días. Siete días que corresponden a siete niveles de juego. En algunos niveles se trata de conseguir el mayor número posible de cajas de embalaje y de tener mucha habilidad pilotando. Es por lo tanto un cocktail explosivo entre un juego de plataformas en vista de perfil y un shoot-them-up con scroll horizontal a bordo del avión.

Los enemigos están todos a las órdenes del malvado Don Krnage y durante el recorrido verás aparecer incluso al mismo Shere Khan. En el primer nivel te verás inmerso en una jungla plagada de serpientes y de estatuas con cabeza de mono que lanzan proyectiles. Tendrás que avanzar esquivándolas y cuentas con tu arma favorita: una raqueta lanzadora de balas rellenas de hilo elástico, una especie de jokari. Deberás pasar por unas galerías subterráneas por las que corren rápidos de agua, pero no hay problema, porque puedes flotar en el agua. Atención con los cangrejos que atacan a traición. No olvides recuperar el mayor número posible de cajas y que hay un número de ellas específico en cada nivel. Debes conseguir diez para pasar el nivel uno, por ejemplo. Luego debes encontrar bonus de energía y una caja especial con la que podrás acceder a los lugares más elevados. Los niveles de este tipo y los de shoot-them-up se alternan y de esta manera da la impresión de que no hay un momento de descanso. Pero además es posible que jueguen dos jugadores simultánemamente con las mis-

TALESPIN ES TAMBIEN UN JUEGO DE SHOOT-THEM-UP





A bordo de El Ganso, tu medio de transporte y tu herramienta de trabajo, deberás evitar a todos tus enemigos, para ello dispáralos. Hay items que te permitirán reforzar tu blindaje y realizar disparos triples. Un verdadero shoot-them-up.



Shere Khan está dispuesto a hacerte perder mucho tiempo. Todos sus aliados están avisados. Un ejemplo es esta gaviota sonriente.



Un boss de final de nivel magnético. No te dejes atrapar por su imán.

mas pantallas. Unos gráficos preciosos y un juego de lo más genial que hará las delicias de los jugadores de acción de la Megadrive. La duración de la vida está perfectamente señalada en todos los niveles. Aunque te parezca que las fases de este género de juegos son un poco repetitivas, este es uno de los pocos juegos de plataformas en el que pueden jugar dos simultáneamente, como World of Illusion o Sonic 2.



¡Qué divertido es saltar sobre los tejados por la noche! Además podrás descubrir cosas muy interesantes; por ejemplo, esa magnífica hamburguesa que te hará volver a estar en forma dándote energía gratuita (la barra de energía está hecha de puntos iluminados y está abajo a la derecha).

Aquí ves los principales elementos de un nivel en la fase de plataformas: las cajas de embalaje. Basta con saltar encima para recuperarlas. Un marcador situado abajo en el centro te indicará el número de cajas conseguidas. Cuando el contador papadee, querrá decir que tienes las cajas suficientes para ir a la salida. Pero... ¿dónde está la salida?



EDITOR
SEGA

SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD



UN JUEGO DE DOS JUGADORES SIMULTANEOS





En este caso, Baloo lleva a su compañero sobre la espalda, pero también es útil avanzar por separado. Uno puede cubrir al otro...



Mickey y Donald en... World of Illusion

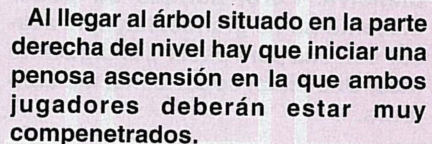


He aquí uno de esos juegos que crean afición. La Factoría Disney se ha tomado muy en serio eso de hacer juegos para ordenador basados en sus personajes tradicionales y ha prestado una especial atención a que su trama no sea excesivamente complicada, de forma que hasta los más pequeños puedan disfrutar de las aventuras protagonizadas por ellos.

En el caso que nos ocupa, decimos que se trata de un juego de los que enganchan al uso de las consolas porque no es tan complicado como otros, no requiere unas inmensas dotes de paciencia y habilidad, no basa la resolución del juego en los reflejos y permite a los novatos disfrutar de muchos ratos de placer. Sin embargo, cuenta con muchos de estos ingredientes. ¡Ah!, la colaboración es muy importante cuando se juega en pareja.

La historia comienza con el descubrimiento por parte de los dos protagonistas de una caja de desapariciones llena de magia, por la que Donald (el más arrojado e insensato de los dos compañeros) se introduce sin pensar. En vista de que no aparece, Mickey va detrás de él, sólo para descubrir que han caído en el reino mágico de un gran mago que sólo les permitirá salir en el caso de completar el recorrido por su mundo. Es precisamente en este momento donde nos hacemos con los controles de los personajes.

Imprescindible para los "peques", Mickey y Donald también es recomendable para los mayores.





Lo primero es decir que se puede jugar individualmente, pero es más divertido hacerlo por parejas.

Según se opte por una u otra opción (presentadas amablemente por Goofy), el juego se desarrollará de una manera o de otra. Como ya se ha dicho, en el juego de dos la colaboración es importante y hay obstáculos que no aparecen, o la forma de superarlos es distinta en el caso de jugar uno solo.

Precisamente esa es la razón de que la primera vez que juegues con un compañero algunas cosas te parezcan un poco raras e incluso bastante difíciles. Algo muy importante es que cuando uno de los dos personajes se quede fuera de la pantalla pedirá ayuda (HELP en inglés).

El bosque encantado

Al salir de la caja mágica, Donald y Mickey llegan a un idílico bosque en el que los peligros se presentan en forma de plantas, animales y soldados. Aquí basta con tener un poco de cuidado y defenderse de los atacantes a golpe de hechizos.

Al llegar al árbol situado en la parte derecha del nivel hay que iniciar una penosa ascensión en la que ambos jugadores deberán estar muy compenetrados.

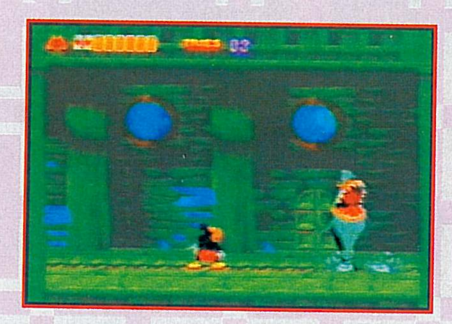
Para subir por las ramas es necesario utilizar los troncos que se hallan convenientemente situados sobre una piedra que hace las veces de punto de apoyo. Echar una mano (o una cuerda al compañero también será importante).

Al llegar a la parte superior hay que dirigirse a la derecha y pasar a la siguiente pantalla en la que nos esperan unas simpáticas arañas. Saltando de tela en tela conseguiremos llegar hasta un arácnido más laborioso y menos amenazador que gentilmente tejerá un camino por donde recoger las cartas dispersas por la pantalla.

La fantasía resulta ser la clave básica de un cartucho que seguro hará historia este año.

Atención a la coordinación de ambos jugadores, si uno se rezaga puede perder la vida.

En este nivel encontraremos una enorme araña (que hace las veces de







jefe de nivel) tan grande como inofensiva. Pero, aunque su poder atacante no es grande, hay que acabar con ella para pasar a la siguiente fase. Una pista, soporta mal los conjuros.

Entre las nubes

En esta fase contamos con un elemento más: el primer conjuro Alakazan. Se utiliza al comienzo del nivel y surge una alfombra mágica con la que podremos desplazarnos por los cielos de este país encantado. Al ir sentados sobre la alfombra no nos será posible emplear la magia de la capa.

Los enemigos más peligrosos aquí son los tornados que surgen en todo el camino y que tratarán de absorber a la alfombra. Son fáciles de evitar y siempre salen en los mismos lugares. También hay que vigilar a los volátiles que surcan el aire. Aprovecha para recoger tantas cartas y bolsas de dinero como puedas.

Al finalizar esta primera parte hay que atravesar una gruta que se va estrechando poco a poco y que puede llegar a aplastar a nuestros amigos. El botón A es de vital importancia en este momento.

Llegamos después al mundo de las nubes sopladoras. Lo llamamos así por que hay que ir saltando de nube en nube y entre algunas sólo es posible moverse gracias a las que tienen cara y que nos acercarán a la siguiente a base de soplidos. Es uno de los momentos más sencillos del juego. Atentos a las nubes musicales (algo así como un teclado en el cielo) que ocultan vidas bajo la forma de sombreros de copa.

También aquí hay un jefe de final de nivel. Se trata de una especie de aldabón con una serie de cuadrados de piedra de los que aparecen pequeños dragones quienes a su vez disparan bolas de fuego. Cuando lo superes aparecerá un cofre con un nuevo conjuro que sirve para pasar a...

La perfección de los decorados de este juego hacen de él una auténtica obra de arte.

La aventura subacuática

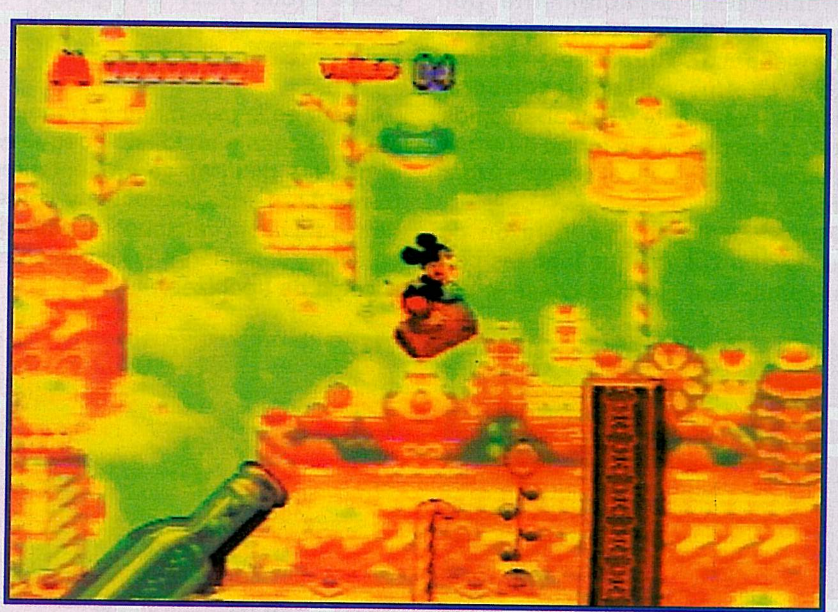
Rodeado de una burbuja de aire (ni siquiera los patos pueden respirar debajo del agua y mucho menos los ratones), habréis de encontrar la salida ayudados sólo por los controles de movimiento.

Los enemigos que encontrarás en esta parte del juego son las almejas gigantes, los voraces peces-tigre, las plantas venenosas, los discretos erizos de mar y las barreras de burbujas de aire. Deshacerse de ellos no es fácil, pero añade un punto de emoción al juego. También podrás recoger bolsas de dinero en las que se ocultan tanto vidas como energía.

Llega un momento en el que sales de la burbuja (que ya no es necesaria) y apareces en algo muy similar a un castillo subacuático. Diversos tipos de cangrejos te atacarán e incluso puede que veas cómo se derrumba el edificio al romperse las columnas que lo sustentan

En la tercera parte del nivel acuático surge el barco hundido. Aquí el mayor peligro no son los oponentes que constantemente aparecen, sino las grietas que hay en las tablas del suelo. Si no hay muchas de ellas agrupadas no pasará nada, pero en determinados puntos el suelo se hundirá y te quitará una vida. También son muy peligrosos un tiburón





Mickey y Donald no es un juego difícil, lo cual resulta ser más una virtud que un defecto.





que surge del suelo y los tridentes que caen del techo.

Al final verás cómo sube despiadadamente la marea. El único recurso es correr con toda la velocidad que te den tus patas.

La biblioteca

Este es uno de los escenarios más divertidos, donde objetos de uso cotidiano nos sirven de ayuda o nos buscan las cosquillas. Por ejemplo las pequeñas grapadoras que sirven como magníficos trampolines.

Aquí los dos amigos han visto reducido su tamaño al de una goma de borrar y buscan la forma de salir del aprieto. Una serie de cajas les transportarán a diversos subniveles en los que la aventura continúa.

Así llegáis a la pastelería. Prestad mucha atención a las onzas de chocolate, los aviones de caramelo, las galletas o las hojas de acebo con sus frutos colorados (no matan pero atontan). Otra pista: para salir de este nivel hay que buscar tres bloques de gelatina y dejarse caer por ellos.

La caja mágica

Es el último escenario antes del enfrentamiento final con el mago. Aquí se mezclan los dibujos de Alicia en el País de las Maravillas con las aventuras de Donald y Mickey. Hay que tener especial cuidado con las cartas de la baraja, ya que no sólo se acercan para atacarte como el resto de los enemigos, sino que también disparan contra ti.

Para evitar sus lanzas bastará con que te agaches, pero es preferible acabar con ellas antes de que te ataquen.

Sin embargo, no todas las cartas son malas. Algunas te serán de gran ayuda gracias al conjuro hallado en la fase anterior.

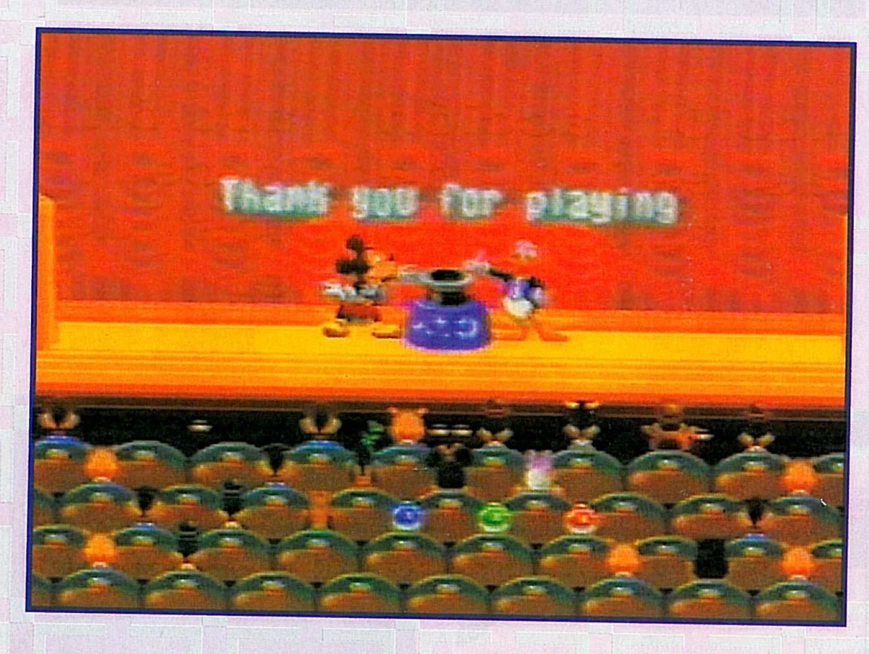
Ahora lleguas a un grupo de dados colocados en el suelo y con un cartel que pone "Press me". Si saltas sobre

En este caso la curiosidad no mató al gato, pero sí metió en problemas a Mickey y Donald.

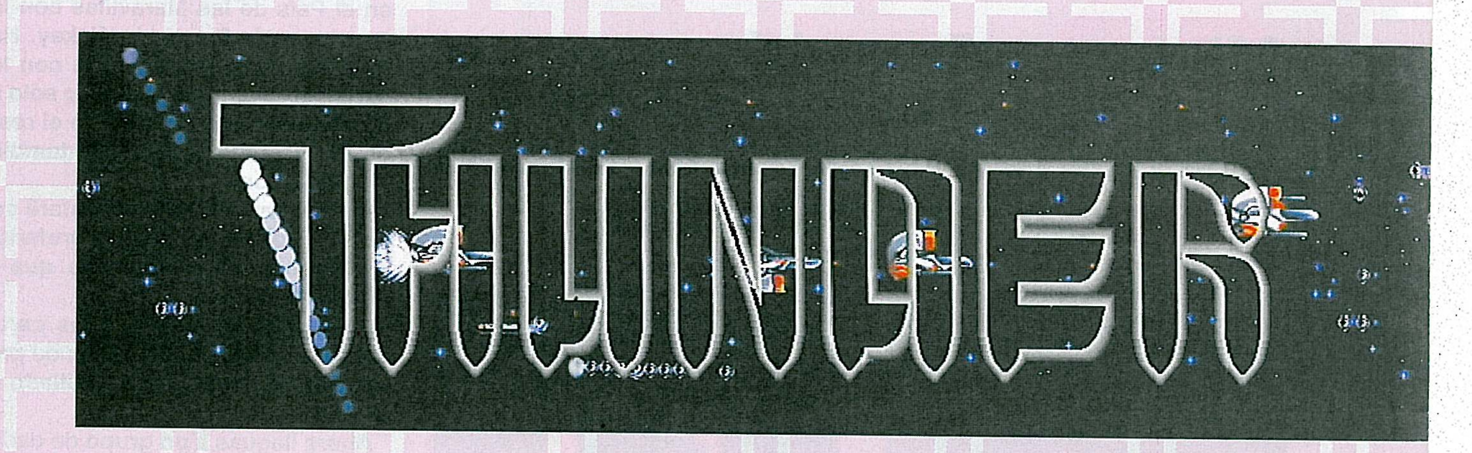
el dado adecuado pasarás a un nuevo mundo en el que te espera un pequeño mago cuya virtud es sembrar el suelo de agujeros.

Al final de este mundo se encuentra el malvado mago causante de todos estos líos. Para luchar con el cuentas con algunas plataformas a las que debes saltar con cierto cuidado ya que se mueven bastante. Su único punto vulnerable es la cabeza, de forma que apunta bien.

Si has logrado superar todas las fases y has recibido el conjuro que te devuelve al mundo normal, no apagues la consola (al menos hasta que salgan los créditos del juego) verás la apoteosis final de Donald y Mickey, convertidos (bueno, casi) en auténticos magos.







La cuarta entrega de la superserie Thunder Force es, probablemente, la más elaborada de todas y cuenta con todo lo bueno de las anteriores más algunos añadidos nuevos.

Muchos consideran que la versión anterior de este juego era el "no-va-más" entre los juegos de su clase; los clásicos "shoot them up". Quienes esto opinen deberán hacerse con este cartucho y comprobar cómo sus apreciaciones ya no son válidas.

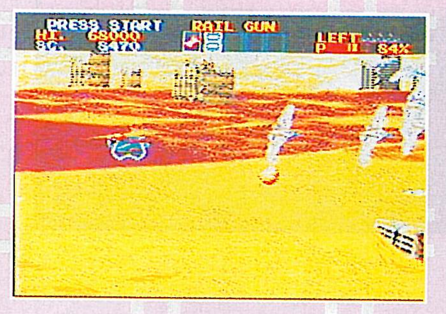
Los diez niveles del juego, la abundancia de enemigos con ganas de mandarte a tocar la lira en el cielo, los preciosos escenarios y los enormes sprites (sin olvidar la música y los efectos sonoros) son argumentos más que suficientes para incluir a Thunder Force IV en la galería de los mejores juegos para Mega Drive.





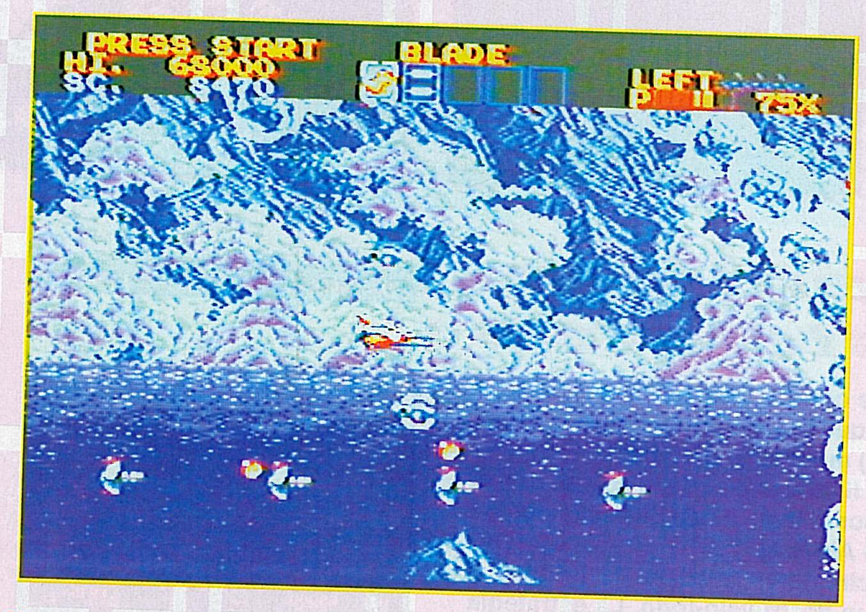
Acción, acción y acción... así es Thunder Force IV, un "matamarcianos" de pura sangre.











¿Lo mejor del juego?... Todo resulta ser genial, desde el movimiento endiablado hasta ese sonido total.

Ahora, los dirigentes del imperio Ohn, cuya base se encuentra en el planeta Aquaria, tendrán que tener más cuidado que nunca para no verse derrotados. Por eso han situado una pléyade de defensores en diversos puntos de la galaxia a los que tendrás que derrotar si quieres terminar de una vez para siempre con la dominación Ohn.

Los primeros planetas que debes visitar son Strite, Daser, Ruin y Air-Raid, en el orden que prefieras. Cuando limpies todos ellos podrás dirigir tus esfuerzos contra Aquaria.

Una vez llegado al planeta enemigo, tendrás que superar seis niveles, pero contarás con la ayuda de una pequeña flotilla de naves como la tuya, que te apoyarán menos durante algún tiempo.







REPLAY

Antes de dejarte a tu libre albedrío te permitirán recargar tu equipo y reparar los daños que pudieras tener en la nave. A partir de ese momento vuelas tu sólo contra medio universo.

La superficie de Aquaria es, lógicamente, acuosa, por lo que la parte inicial del ataque tiene lugar bajo el agua, para ir descendiendo paulatinamente hasta el centro del planeta donde está situado el corazón del imperio rival.

Como en el resto del juego, el scrolling es horizontal y vertical, lo que quiere decir que, a diferencia de otros juegos similares los enemigos que encontrarás varían según si vuelas a una altitud u otra.

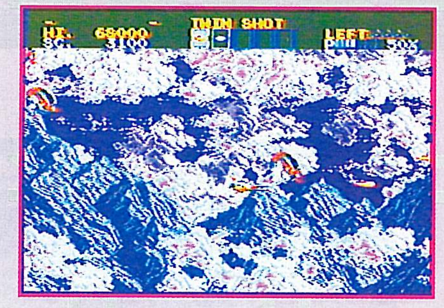
Sin embargo, no es posible decir por dónde es más conveniente atacar, todo depende del gusto personal. Tal vez si vuelas bajo el decorado en ocasiones se vuelva un poco más molesto, pero no conlleva una dificultad mucho mayor.

Para finalizar una recomendación: ¡tómatelo con calma! Este no es un juego fácil y te llevará algún tiempo hacerte con él si no eres un experto en aventuras similares. Y aunque lo seas, comprobarás que este resulta de los más difíciles.

A pesar de la dificultad el juego es realmente estupendo, una auténtica joya para los aficionados al género. Si quieres acción este es tu juego. Así que mucha suerte y disfruta a tope matando invasores.







Enemigos estelares

Dada la variedad de alienígenas con los que te enfrentarás aquí tienes a alguno de ellos, de forma que cuando los encuentres sepas a quién (con nombre y apellidos) mandas al infierno.

Ratt Carry: uno de los jefes de final de nivel. Para acabar con él hay que dispararle por detrás y por delante hasta que salte por los aires. Es el defensor máximo de Air-Raid

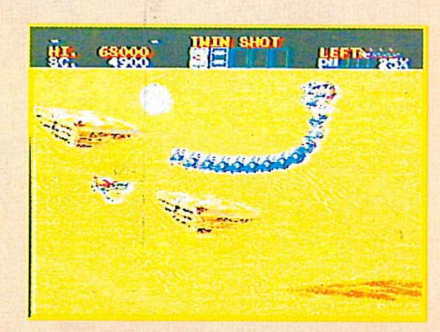
Hell arm: armado con fáser circulares, misiles de fotones y proyectiles convencionales es un destruyelo-todo. La estrategia para destruirlo pasa por eliminar los emplazamientos de sus cañones. Lo encontrarás en Ruin

Fomalhaut: a pesar de su nombre de estrella es más bien un pequeño sistema solar con satélites orbitando alrededor del cuerpo central. Vigila el ataque de las bolas y dispara contra el núcleo cuando esté desprotegido. Aparece al final del mundo de Daser

Strite: es uno de los dos súper monstruos del primer nivel. Aparece disimuladamente por la esquina inferior izquierda de la pantalla y dispara pequeñas naves contra ti. Hay un punto justo delante de él donde sus ataques no te alcanzarán. Para reventarlo (por partes, como a los gusanos) tienes que colocarte en este punto y disparar con tu retrocañón insistentemente.

Strite II: basa su peligrosidad en lo inesperado de su aparición y en la cantidad de espacio que ocupa. Sale por la parte baja de la pantalla y te rodea sin prisa pero sin pausa a la espera de que cometas un error. Tendrás que disparar hacia atrás al principio y luego cambiar a doble disparo frontal.

Ruin: su nombre le define bien. Aparenta ser muy poderoso, pero con unos misiles buscadores (seek) bien colocados podrás mandarle al otro barrio sin demasiado esfuerzo.







Los mandos de la nave



En este juego es especialmente útil algún joypad con disparo automático. Si lo tienes, colócalo en el modo de disparo continuo y te ahorrarás el tener que seleccionar el objetivo ya que bastará con que "barras" toda la pantalla. En este caso tendrás que estar atento al arma que utilices en cada momento para evitar errores de los que más tarde te arrepientas.

El **botón de dirección** sirve, obviamente para controlar los movimientos de la nave. Ten en cuenta que puedes moverte en 8 direcciones, de forma que llegarás a todos los rincones de la pantalla.

Botón A: Sirve para ajustar tu velocidad en la lucha contra el enemigo. Procura no lanzarte demasiado, porque de lo contrario tu nave se volverá totalmente incontrolable.

Botón B: Controla el disparo. Es conveniente presionarlo con la mayor velocidad posible, ya que la afluencia de invasores es continua y la única forma de salir vivo es no bajar la guardia.

Botón C: Con este botón cambias de un tipo de armamento a otro. Ten en cuenta que no todas las armas son adecuadas para todos los enemigos y que por lo tanto tendrás que probarlas hasta encontrar la más eficaz en cada situación.



Aunque en otros juegos la dificultad puede llegar a ser un problema, en Thunder Force IV es una ventaja.

ARMA LETAL

Una de las claves para poder avanzar en este impresionante juego reside en la variedad de armamento disponible.

Algunas armas tienen un poder destructivo impresionante aunque en ocasiones no sea demasiado eficaz. Por eso lo mejor que puedes hacer es estudiar qué efecto provocan y cuál resulta más interesante en cada momento. Las armas son:

Twin Shot: Ráfagas dobles.

Back Shot: Disparo trasero .

Blade: Lanzamiento de ráfagas de "cuchillas" energéticas .

Railgun: Disparo trasero en forma de rayo láser.

Snake: Cargas explosivas que pulverizan lo que toquen.

Hunter: Ráfagas autodirigidas contra otras fuentes de energía.

Free Way: Disparo simultáneo de misiles en cinco direcciones.

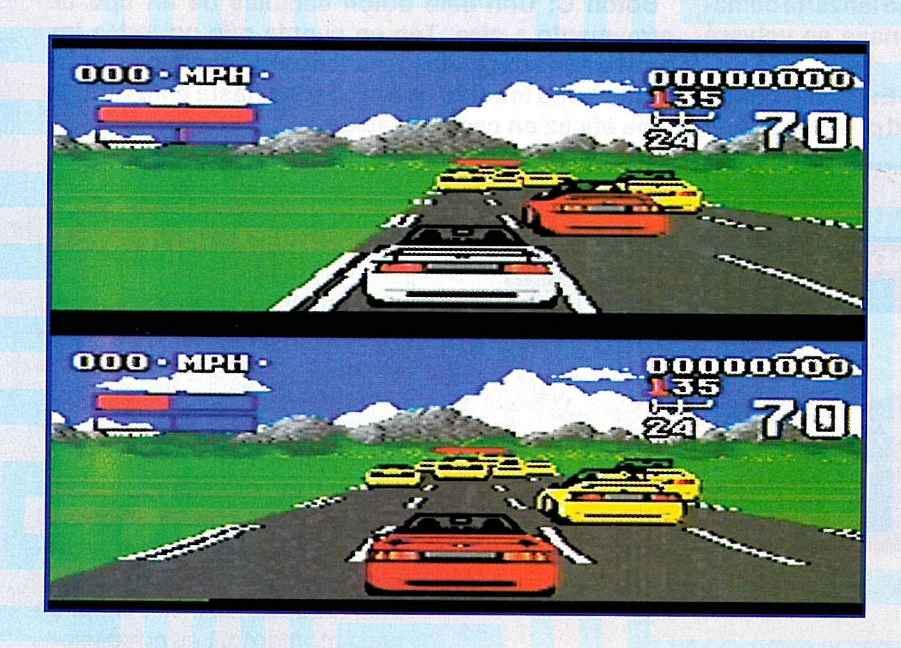
Claw: Unidades adicionales.

Shield: Escudo.

Thunder Sword: El arma definitiva, lo destruye todo.



LOTUS Turbo Challenge



Adictos a la velocidad, bienvenidos al juego que os pondrá a los mandos de dos de los coches más espectaculares del mundo: el Lotus Elan y el Lotus Esprit.

Los mayores atractivos de este juego se encuentran en los niveles más difíciles en los que además de los vehículos ajenos tendrás que hacer frente a la niebla o a la oscuridad.

El coche maniobra muy bien (tanto si es el Elan como el Esprit), por lo que los giros, por pronunciados que estos sean no presentan demasiados problemas.

Otro buen aspecto (o malo, según se mire) es que los coches no se destrozan al golpear a otros, sino que salen rebotados. Para los puristas esto será un error pero para la mayoría de nosotros es mejor perder un par de segundos pero seguir corriendo, que esperar a que el coche reaparezca en la pista.

Con pocos juegos de este tipo pueden jugar dos a la vez. Con Lotus Turbo Challenge sí.

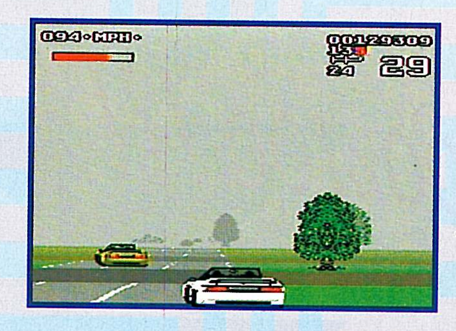
Por lo que se refiere a los gráficos, estos son excelentes y cabe destacar la profusión de detalles y lo bien hechos que están los efectos atmosféricos. En la parte negativa se podría mencionar la dificultad de distinguir un coche de una señal cuando ambos están muy lejos y la falta de algunos efectos especiales tan simples como el movimiento de las ruedas de los coches.

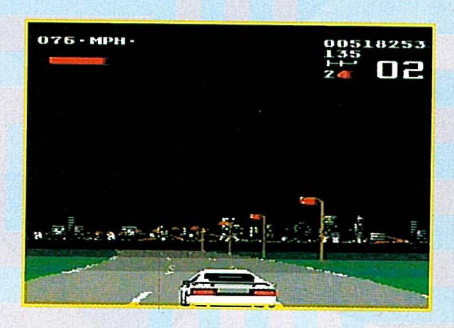
La adicción es alta gracias a que los tiempos han sido calculados para permitir muy pocos errores de conducción en los diversos tramos. Quedarse a un palmo de la pancarta de fin de etapa hace que volvamos a intentarlo una y otra vez hasta conseguirlo.

Un par de buenas pistas

En el primer circuito, a partir del tramo en el que comienzan los obstáculos del terreno, hay que prestar especial atención a los troncos repartidos por el trazado.

Lo que en un principio pudiera parecer una dificultad añadida se convierte en una ventaja la mayor parte de las veces. Normalmente los tron-



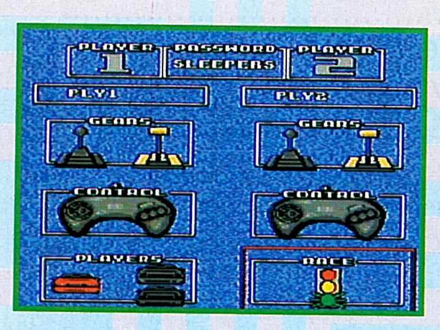


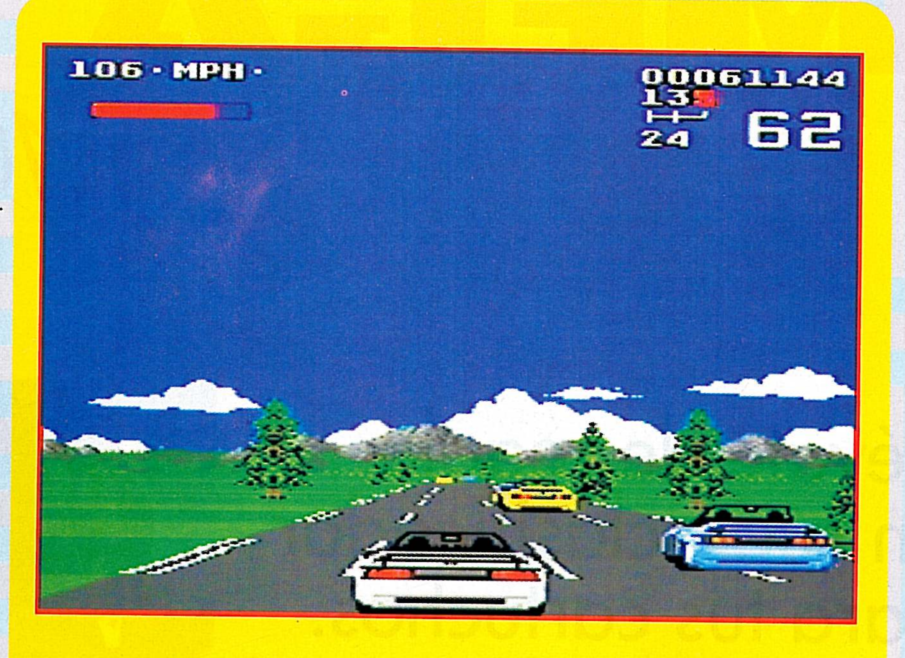
cos están colocados justo antes de llegar a un arroyo que hará disminuir nuestra velocidad. Bien, pues para evitar este problema basta lanzarse como un suicida directamente hacia el tronco. Este actuará como un trampolín y el coche volará por encima del agua sin mojarse y sin reducir la velocidad.

Aprovecha las ventajas que te ofrece el juego. Antes de comenzar a correr podrás observar un plano del trayecto y la situación de los puntos de control. Si eres capaz de memorizar las curvas que componen el trazado tendrás mucho ganado, ya que anticiparse a los problemas es un buen comienzo para poder solucionarlos.

Como en todos los juegos de simulación automovilística, lo importante es no salirse de la carretera. Recuerda esto, ya que en alguna ocasión será preferible reducir un poco la velocidad al atacar una curva que darse una vuelta por el arcén.

¡Mucha suerte, pilotos temerarios!





Toda la pantalla

Aunque no son muchos, los indicadores que aparecen en pantalla sí son muy importantes. Toma buena nota:

Velocímetro: No te preocupes si te parece que el coche no corre mucho, la velocidad se indica en millas por hora, por lo que si deseas saber cual es tu rapidez en km/h, tendrás que multiplicar por 1.609 (1 milla = 1.609 metros).

Puntuación: Los ocho números que ves aquí indican los puntos que vas consiguiendo. No sirven más que para situarte en un ranking de pilotos, al final de la partida.

Tiempo: Este indicador es el más importante de la pantalla, ya que te marca el tiempo que te queda para llegar al próximo control. Ten en cuenta que al llegar al "check point" conseguirás un tiempo extra.

Palanca de cambios: Estos cinco números y sus líneas te indican qué marcha llevas metida. No tiene ninguna importancia a menos que la opción elegida sea cambio manual.

Cuentarevoluciones: Si el cambio es manual este indicador te da la referencia para cambiar de marcha.

Medidor de distancia: Con él, se puede controlar a qué distancia se encuentra el compañero (o el rival).

El coche: Es el objeto central de la pantalla. Además de su parte posterior, también verás si derrapas, lo que puede ser útil para analizar tus movimientos. También se encienden las luces cuando aplicas el freno y te da la referencia del coche del rival o del sentido de giro de la próxima curva.

¿Su mayor ventaja? La "adicción" que consigue crear gracias a sus ajustados tiempos.

Suscríbete a

MEGA force

¡¡¡ Sega 100x100 !!!

Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo.
Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ☐ 1 Cartidge Caddy
- ☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre............................ Apellidos...
Calle.. Nº...............Teléfono......................
C.P.................... Población............................ Provincia..........................
(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A.
  C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Fecha...................................... Firma...

Enviar a: Editorial Primavera, S.A.
C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.

HAZTE SOCIO DEL club MEGA force

club MEGA force

NOMBRE
1º APELLIDO
2º APELLIDO
Nº SOCIO

Y CONSIGUE JUEGOS, CONSOLAS, JOYSTICKS, Y MUCHAS MAS COSAS A PRECIO ESPECIAL.

CONCURSOS CON FABULOSOS PREMIOS.

UN MONTON DE NUEVOS AMIGOS.

¿TE APUNTAS, SOCIO?

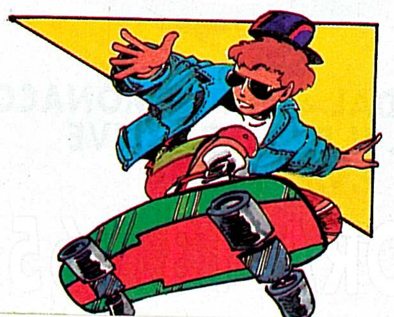
escribe a:
Editorial Primavera
C/Córcega, 267 pral. 2ª
08008 BARCELONA

Consigue tu carnet de socio y obtendrás precios especiales. Sólo tienes que rellenar el cupón adjunto tachando la opción que prefieras.

☐ Deseo **suscribirme al Club Megaforce** durante un año al precio de 4.200 pts. y recibir de forma gratuita mi carnet de socio.
Forma de pago: Cheque nominativo a nombre de Editorial Primavera.

☐ Deseo recibir el **carnet de socio con la compra** de uno de los artículos de las ofertas para socios del Club Megaforce. (Envío el cupón correspondiente a Mail Center.)

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCION ______
LOCALIDAD ______
POBLACION ______ C.P. ______
TELEFONO ______ EDAD ______



¡Rápido! ¡Consigue tu carnet, socio!

MENACER + TERMINATOR II
P.V.P. 18.890

AHORA 16.990

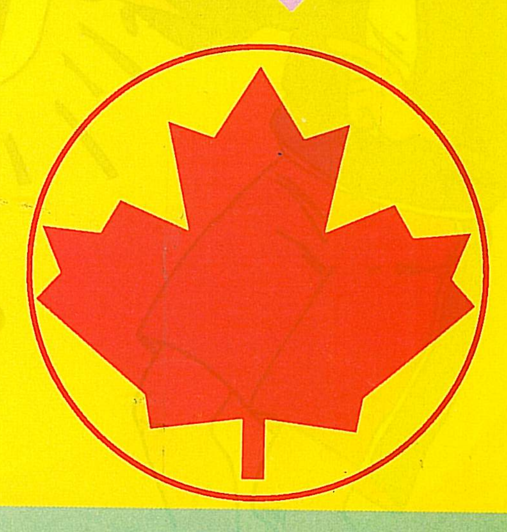


MOCHILA SEGA
P.V.P. 2.990



AHORA 2.690





T.V. TUNER + SUPER WIDE GEAR
P.V.P. 16.640



FOOTPEDAL + SUPER MONACO G.P. II DE MEGADRIVE
P.V.P. 14.630

AHORA 13.165

AHORA 14.975

SUPER WIDE GEAR +
BATMAN DE GAME GEAR
P.V.P. 7.680

AHORA 6.910





SOLO PARA SOCIOS

APUNTA BIEN A TU OFERTA

¡NO LAS DEJES ESCAPAR!



M. SYSTEM CONVERTER +
SUPER SPACE INVADERS
DE MASTER SYSTEM
P.V.P. 12.705

AHORA 11.435

¡MI PEDIDO AL CLUB MEGAFORCE!

Deseo que me envíen los articulos que indico con una X:

- ☐ Menacer + Terminator II
- ☐ Mochila Sega
- ☐ Super Wide Gear + Batman
- ☐ Footpedal + Super Mónaco II
- ☐ Master System Converter + Super Space Invaders
- ☐ T.V. Tunner + Super Wide Gear

Nombre: ____________________

Apellidos: ____________________

Dirección: ____________________

Localidad: ____________________

Población: ____________________ C.P.: ________

Teléfono: ____________________ Edad: ________

Especifica tu nº de socio o, si no lo eres, pide tu carnet del club y te lo enviaremos de forma gratuita con tu pedido.

- ☐ Nº SOCIO ____________________
- ☐ Deseo me envíen el carnet del club.

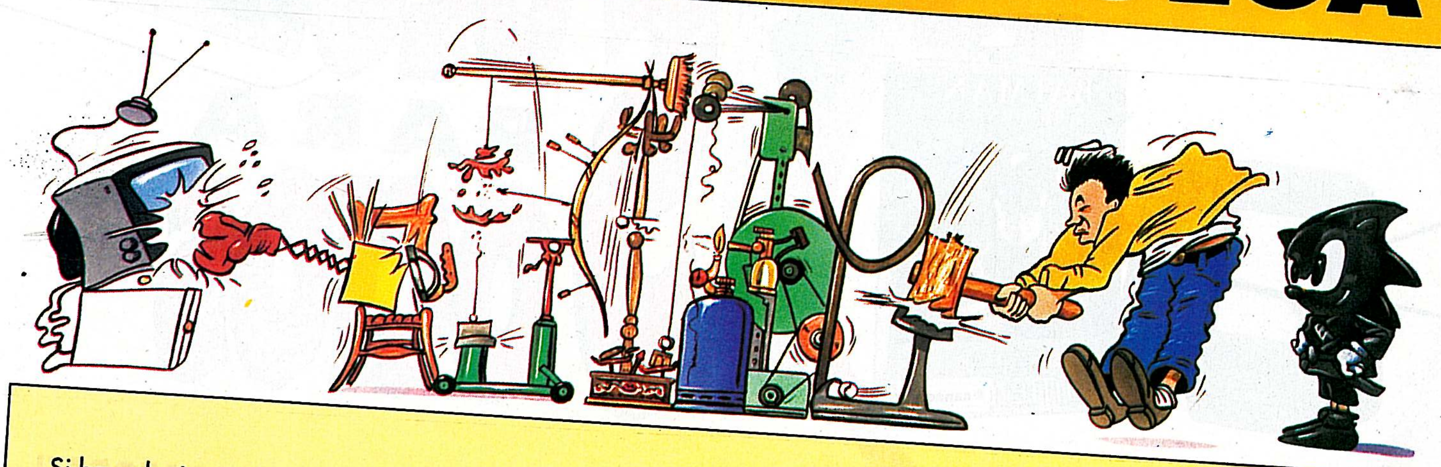
Envía este cupón a:

Mail Center
Princesa, 29
28008 Madrid

En los envíos por correo no se cobrarán gastos de envío salvo en pedidos inferiores a 3.000 ptas., que llevarán un cargo de 250 ptas.

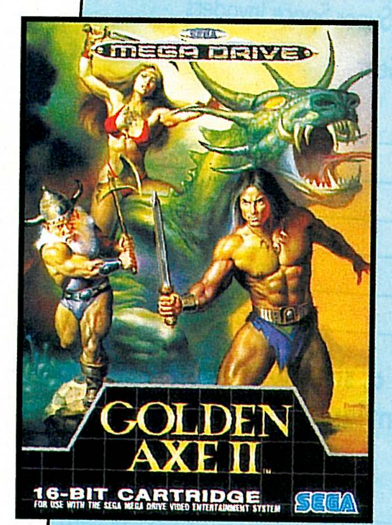
Todos estos productos los puedes comprar en tu Canadian Center más cercano o por teléfono llamando al (91) 555 7005 de Madrid.

Los Secretos del Maestro Sega



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya, No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

GOLDEN AXE II



Nivel 1: Una vez que haga su aparición la red cógela y no la sueltes hasta el final del nivel. Utiliza dos cuadritos de magia y acaba con todo el mundo.

Nivel 2: Para evitar la carga de la hechicera, ve hacia el campesino y golpea a su raptor, subiendo enseguida al hueco de la pared. Después de la fuga del campesino, súbete a la primera esquina del muro y espera a los esqueletos. Golpéalos a la vez que saltas y haz lo mismo con los esqueletos rojos. Para luchar con el boss, haz un salto mortal con tu personaje y una vez que estés encima del boss, golpéale. Basta con repetir esta operación varias veces.

Nivel 3: Sube de nuevo al hueco del muro y espera a cuatro oponentes, vendrán uno detrás de otro. Para matarlos rápidamente, salta y golpéalos a todos menos al hombre de las garras. Después enfréntate a los dos minotauros y sube a la plataforma. El primero morirá cuando le des al segundo un golpe en la garganta. Para no perder mucha vida, no te quedes mucho tiempo al nivel del suelo.

MEGA DRIVE

Nivel 4: Después del primer esqueleto, desciende en diagonal rápidamente y salta sobre el primer esqueleto golpeándole con la espada; respecto al segundo esqueleto basta con evitar su ataque. Después, de que hayan salido los cuatro esqueletos, utiliza cuatro puntos de magia para volver a tu poder óptimo. Después colócate en la esquina superior derecha y espera a tus enemigos. Salta y golpéalos a todos para que no haya disgustos. Luego avanza hasta llegar al lagarto y párate. Líbrate de él saltando y pegando. Luego sigue hasta encontrarte con más enemigos. Después de la magia, sube al ángulo superior izquierdo y una vez más salta y golpea. Para enfrentarte con los minotauros, dales golpes con el hombro, el pie o de casco desde cualquier lado de la pantalla. Si no eres lo bastante rápido, sal corriendo.

Nivel 5: Después de enfrentarte a los minotauros, sal disparado de allí; con el dragón habrá dificultades, pero no utilices la magia. Resérvala para los caballeros y utiliza también la técnica del salto para la batalla.

Nivel 6: No te diremos nada más que debes guardar tu magia para los famosos Death Adder...

MIRACLE WARRIORS

MASTER SYSTEM

Para empezar, debes encontrar a tus compañeros y la primera llave. Empiezas tu aventura en Arukas, en el castillo de Arasia. Debes conseguir dinero y equipamientos. Ve a ustel, donde encontrarás al sensato Kosama. Si tienes suficiente dinero ve a la ciudad de Orcho para comprar una máscara (que te permitirá ver en las cuevas) y luego ve al herrero (quien controlará todo tu equipamiento). Después ve a la cueva que está en Julus y encontrarás un cofre que contiene cien Fangs y otro que contiene un casco (Helm); en esta cueva, es aconsejable hacerse un mapa. Ve después a la fortaleza de Orticye, donde encontrarás un castillo. Por trescientos Fangs obtendrás un hacha (Iris). Luego ve a Baton. Ve directamente hacia la anciana que vende hierbas. Ella te propondrá lanzar un sortilegio (Spell), acéptalo y aparecerá tu primer acompañante: Guy. Cómprale un buen equipo y recolecta trescientos Fangs. Después ve al castillo que se encuentra en las montañas de Dirke, verás un sable (Turos) que vale trecientos Fangs. Luego viaja a Hierax y busca la ciudad de los herreros en la frontera del desierto y a unas cuarenta o sesenta millas de Guilders, verás como tus armas especiales (Iris y Turos) obtienen el máximo de su capacidad. Dirígete después a las montañas de Decima, donde encontrarás una cueva custodiada por un zorro. Mátalo y conseguirás una armadura especial (Kronos). Utiliza tus hierbas y camina hacia el bosque de Kokalos (en la entrada necesitarás un salvaconducto). Ve después por el pequeño camino que lleva a la península de Kadmos. Para pasar elimina al esqueleto que está en la gruta. Encuentra en medio de la península una ciudad. Podrás ver una batalla en pleno apogeo por treinta mil Guilders. Aprovecha el desconcierto de la batalla para ir al país Eratos. Una vez allí, ve a la ciudad de Doris y busca una casa en la que se encuentra una joven dama que te permitirá así tu segundo acompañante, llamado Medi. Recolecta trescientos Fangs y ve al castillo de Elatoria para conseguir una espada para Medi cuyo precio es de trescientos Fangs. Luego viaja a Karme para comprar los bastones que hacen temblar la tierra (Staff Of Earthquarkes) por diez mil Guilders. Ve luego a Iphis y consigue las estatuas contra la magia (Stone Of Protection) por cincuenta Fangs. Luego dirígete a la isla que está en el lago de Iphis. Entra en la gruta y verás un enano. Te dirá un sortilegio y aparecerá tu tercer acompañante, Turo. Encontrarás un monumento. Lanza un sortilegio y aparecerá un equipo completo para Turo. Vuelve a las grutas y verás que no lo habríais conseguido s Medi no estuviera con vosotros. Recoge el equipamiento especial de tus hombres que encontrarás allí. Después id todos a Gorophonos, a la isla que está en el lago y vereis una ciudad que os dará un barco para poder navegar por los mares en sombra (Fine Ship) y así podréis ir a Aeros. En medio de las montañas de Agenor encontraréis un trozo de desierto, presiona el botón 2 y lanza un sortilegio. Encontrarás así una llave.

Cuando encuentres los Monjes blancos (White Monks), hablalos y tus barras de energía alcanzarán el máximo poder. En las ciudades donde te propongan hacer donaciones, hazlas porque conseguirás un montón de información .

WONDERBOY III : THE DRAGON'S TRAP



GAME GEAR

Aquí están los códigos que te transforman en lagarto, en ratón, en piraña, en león y en halcón:

-Lagarto: 2CKF7HL8G0PH2L

-Ratón: 6CVFPKL8UDFA70

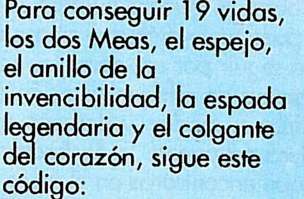
-Piraña: CL5M554B3BA731

-León: KXGWPT4FE6JA6C

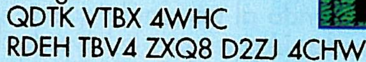
-Halcón: 9JC7YHTXN5EHVL

GOLVELLIUS

MASTER SYSTEM



Para conseguir 19 vidas, los dos Meas, el espejo, el anillo de la invencibilidad, la espada legendaria y el colgante del corazón, sigue este código:



QDTK VTBX 4WHC

RDEH TBV4 ZXQ8 D2ZJ 4CHW



ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

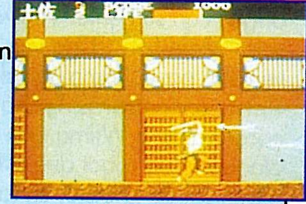
En la jungla donde se encuentra el río de lava, sube a la plataforma y salta en diagonal hacia arriba a la izquierda. Irás así por el techo y evitarás todos los obstáculos.

En el nivel 3-1, en la cascada, en un momento determinado del juego encontrarás un mapa a la derecha y un agujero a la izquierda. Ponte en frente del agujero, utiliza una bola de fuego y entra en su interior. Descubrirás unos cofres.

MASTER SYSTEM

KENSEIDEN





Cuando aparezca en la pantalla el rótulo de fin, haz la operación siguiente para poder continuar: Arriba, arriba, abajo, abajo, botón 2.

BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY



EL ATAQUE DE RAMS

Después del inicio del juego, un oficial herido te dirá que es absolutamente necesario activar todas las defensas para evitar el ataque de Rams. Ve hacia abajo y entra por la puerta de la izquierda. Recorre todas las habitaciones hasta entrar en la sala que pone "Authorised Personnel Only". Por ejemplo, puedes llevarte las granadas de la sala "Medical Office". Después de entrar en la sala "Authorised Personnel Only" comenzará un combate en el que se te mandarán cosas. Responde "Charge", después para proteger las instalaciones de defensa elige "Dive On Grenade". Elige al personaje con más puntos de vida para realizar este pequeño sacrificio. Ya está superado el primer nivel.

LA NAVE FANTASMA

Ahora te encuentras en la estación Salvation III. Ve a la enfermería si lo necesitas. Después ve a la sala de armamento si también necesitas algún tipo de material. Compra las armas en función de los personajes y de su especialidad y si están disponibles hazte con algunas medicinas antiveneno. Luego ve hacia la salida y elige "Launch". Te encontrarás en el interior de una nave espacial aparentemente abandonada. Sube a lo más alto y ve por la escalera. Dirígete al puente número 5. Después entra en la sala situada arriba y a la izquierda y no entres en más salas. Trepa por la primera repisa y luego por la segunda. Vuelve a la escalera y desciende hasta el puente número 4. Entra por la primera puerta. Después de que hayas hablado con el profesor del gas Argon, sólo te queda bajar por la escalera hasta el puente 1. Desciende y llegarás a una habitación donde está el gas Argon que debes coger. Sube al puente número 2 ve hacia la izquierda lo más que puedas y verás que abajo del todo hay una puerta. Tienes que seguir por ese corredor para poder introducir el gas en el sistema de refrigeración. En ese momento los alienígenas invertirán su poder, y deberás salir corriendo para llegar a la escalera del puente 1. Al descender deberás trepar por una repisa que encontrarás en el muro de la derecha. Deslízate eligiendo al personaje que tenga "Juryrig" para invertir el poder. Una vez que lo hayas hecho sólo te queda esperar y no moverte. Elige "Stand". Ve al puente número 6 para activar la secuencia de autodestrucción. A lo mejor debes enfrentarte a algunos extraterrestres, elige "Shoot It". Ya has acabado la segunda parte del juego.

Las tres misiones siguientes pueden ser realizadas en diferente orden, no estás obligado a seguir el orden propuesto.

VENUS LOWLANDS

Dirígete a una ciudad que está en el norte. En el camino te encontrarás con hombres-lagarto. Habla con ellos y responde "Answer", después lanza tus armas y responde "Yes". Los Rams te tenderán una emboscada y, después del combate, acepta que Leander se una a ti y responde "Yes". Continúa hacia la ciudad del norte y un Lowlander (hombre-lagarto) aparecerá. Te preguntará si eres un Rams, responde "No". Sigue hasta el norte y entra en la ciudad. Ve hacia el sótano que se encuentra justo a la derecha. Haz "Steal Keys" con tu personaje que es un Rogue. Después haz "Leave". Continúa hacia arriba, entra en el edificio y dos Lowlanders te preguntarán qué haces. Elige "Talk". Después dirígete hacia arriba y a la derecha, encontrarás, después de la empalizada, a una dama que te dará algunos objetos y un código de seguridad (683).

Entra en la cabaña que se encuentra justo debajo de ti y descubrirás un bebé; únelo a tu equipo. Ve a la izquierda y presta atención a la gran choza (Center Of Govemment). Encontrarás el "medical supply kit", después de utilizar el código y la "key ring" (la llave del tesoro). Sal de la cabaña y ve hacia abajo y a la izquierda. Hay dos pequeñas chozas; entra en la segunda, donde una joven te dará un código. Regalarás el "medical suplly kit" a los supervivientes. Sal de la ciudad y ve hacia la izquierda; entra en las ruinas y coge la escalera que se encuentra lo más abajo posible. Una vez abajo, la puerta no se abrirá sin una "security card". Entra por la puerta que se encuentra a la derecha y colócate a un lado y ejecuta "Interrogate". El oficial te dará una "security card"; después ejecuta "Tie". Ahora podrás atravesar la puerta cerrada, a la que sigue un corredor. Ve hacia arriba y habla al "detonator key card". Atraviesa la puerta de la izquierda y un poco abajo y busca el "control box" que está arriba a la izquierda. Activa la autodestrucción y responde "Yes". Ve todo a la derecha y entra en el túnel; luego busca el ascensor. Ve al nivel 2 "administrative office", entra en la habitación "computer room 1", donde se encuentra el "doomsday". Haz "Device" para continuar la aventura. En una de las salas de este nivel encontrarás algunos científicos prisioneros de los Lowlanders que te hablarán de Landon. Regresa al ascensor del cuarto nivel "under construction" y ve directamente hacia abajo. Pasarás una puerta y, detrás, Landon reconocerá al bebé que le has traído. Se trata de Zane, su hijo, que se quedará con él. Landon te pedirá que encuentres un "Retinal lockpick". Debes descender al nivel 1 "labs", seguir los corredores que van hacia arriba, después dirígete hacia la izquierda y encuentra los "labs 2". Si entras en el interior podrás encontrar el "Retinal lockpick". Vuelve al ascensor del nivel 4 y llega hasta Landon quien te dirá cómo encontrar una puerta secreta. Ve hacia el ascensor pero no lo cojas, sino que tienes que ir hacia la izquierda y entrar por una puerta que hay arriba. Combate a Kis monstruos; después examina el muro de la izquierda y encontrarás la famosa puerta secreta. Vuelve a donde está Landon y te pedirá que liberes a sus camaradas. Libera a los científicos prisioneros que conozcan el nombre Landon. Después vuelve al nivel 3 y, una vez que hayas hablado con los científicos lowlander, sube al nivel 4 y discute con Landon. Los científicos serán liberados y Landon te explicará que el túnel para escapar es demasiado ácido para los humanos y que deberás encontrar otra salida. Leander te abandonará porque preferirá quedarse en su planeta de origen con su gente. Vuelve a bajar al nivel 1 para salir por la sala "Main Lab". Una vez en el exterior ve hacia la derecha y verás tu nave. Tómala y aléjate de Venus. En una órbita de la Tierra encontrarás Tycho y en el restaurante "Chez Luna" encontrarás a Wilma que te dará una pistola y te pedirá que ataques a un robot que está en el pasillo. Una vez destruido el robot, sal de la base, en la órbita alrededor de la Tierra, entra en "Salvation". Verás a tu jefe, quien te permitirá descansar y reparará tu nave gratuitamente si lo deseas.

BUCK ROGERS : COUNTDOWN TO DOOMSDAY

ASTEROID BASE

Atención, las ratas del espacio y las hipersnakes son una defensa natural contra los proyectiles. Bastará dispararles con una tele-arma. Es difícil explicarte lo que debes hacer. Dirígete a una sala y pide ver los "gennies". Elige "Heal"; ahora podrás descender a la pantalla inferior por el hueco del ascensor, donde hay una cuerda. Cuando llegues abajo, la cuerda se prenderá fuego y deberás encontrar otra para subir. Visita todas las salas para encontrar las cargas explosivas. Cuando las tengas, busca la sala que tiene una barricada en la puerta. Haz saltar la puerta con una carga explosiva y encontrarás a los niños. Ve hacia abajo, visitando todas las salas y encontrarás un hueco de ascensor. No hay una cuerda pero, uniendo a los niños de uno en uno, podrás subir. Ve a la derecha del ascensor, hacia arriba todo lo que puedas hasta que te encuentres bloqueado y luego ve a la izquierda. Encontrarás una nave de evacuación de urgencia. Así podrás salvar a los niños. Pero no acaba ahí tu misión. Debes volver a bajar para conseguir más información. Desciende por la cuerda hasta la sala donde estaban los niños; luego, coge la puerta de abajo y ve a la izquierda. Baja y toma la puerta de la derecha; si entras en la pequeña sala adyacente, encontrarás un láser. Luego busca la sala de reflectores y encontrarás una "Key card". Después ve a una habitación en la que pone "A working computer lab. Terminals lie along the back wall", donde deberás trepar a uno de los ordenadores que hay al final. Elije "Insert Keycard" y después introduce la clave de acceso que es DNA. Sólo te queda subir por la cuerda y volver a tu nave espacial. Cuando hayas salido, una nave te atacará por sorpresa y tendrás que combatir con ella. Haz "Hail" y luego "Surrender"; te has rendido y eres prisionero de la nave enemiga. Serás conducido a una celda y un guardia aparecerá para pedirte que le sigas. Una vez más será peligroso tratar de huir, elije "follow". Te encontrarás con Talon, el capitán de la nave, que es un mercenario y un estafador de primera. Tiene la intención de venderte a los Rams a buen precio. Puedes retarle a un duelo para intentar recuperar tu libertad. Aunque Talon es muy poderoso y difícil de vencer tan solo con las manos. Serás reconducido a tu celda en espera de ser vendido a los Rams. Hay "Bypass" con tu rogue. Entonces llegará Buck Rogers para ayudarte y se unirá a tu equipo. Ve a la celda de al lado y recolecta todo el equipo suplementario que encuentres. Luego vuelve a la escalera hasta llegar al segundo nivel. Sorprende a los guardias que están a la derecha de la escalera y una vez hayas acabado con ellos, puedes abastecerte de todo lo que quieras en su sala de armamento, pero lo más interesante es un Rocket Launcher que es de lo más devastador en combate. Sal de la armería por la puerta de arriba.. Buck Rogers te advertirá del peligro porque la puerta es una trampa. Para atravesarla no hagas nada, deja que Buck lo haga por ti haciendo "Buck Tries". Después, en el interior de los aposentos de Talon, utiliza su ordenador. Ve a la puerta que se encuentra debajo de la escalera. Al atravesarla te encontrarás en una cantina en la que los guardias dejarán de comer para dispararte. Una vez que los hayas matado, encontrarás una vida extra en la derecha y también una bomba. Cuando esta explote, se activará una alarma en la nave que hará que reine el caos a bordo. Desciende al cuarto nivel donde la resistencia es débil. Haz "Charge forward". Después escabúllete por alguno de los paneles que hay en los muros. Conseguirás que se paren los motores de la nave. Una vez que la nave se haya detenido por completo, podrás escapar. No queda nada de interés en la nave, pero si te interesa vengarte de Talon, ve al primer nivel de la nave. Esto no es indispensable. Para escapar de una vez, ve al segundo nivel y atraviesa la puerta correcta (la de la derecha), te encontrarás en tu propia nave. En el gimnasio (Gym) podrás entrenar y subir de nivel.



MARS HIGH DESERT

Destruye el Scout en el que has aterrizado y ve hacia la derecha. Entra en la ciudad. Encontrarás a una mujer que te explicará que para poder parlamentar necesita una prueba de tu poder. Después de "Talk" descubrirás que la prueba consiste en destruir a un simple robot. Es bastante impresionante pero una vez lo hayas matado, ve a la derecha y encontrarás a Tuskon que se está enfrentando a los Rams que desembarcan en Marte. Ve combatiendo por todas la ciudad (hacia arriba) y visita todas las casas. En un momento determinado, la ciudad parecerá limpia y te encontrarás en la casa principal, donde te reecontrarás con Tuskon. Ve hacia abajo visitando las casas y acabarás por encontrar un montón de explosivos. Un poco más lejos, en otra casa, encontrarás una radio. Después de algunos combates, vuelve a la casa central (Main House). Te contarán que los Rams han sido vencidos por esta vez, pero que pronto intentarán otro desembarco y que las fuerzas que quedan son muy débiles y no podrán aguantar mucho más... Pero tú has conseguido explosivos y una radio, y esto te permitirá tender una trampa para destruir las armas de los Rams que se aproximan. Elije al personaje que tenga más fuerza potencial y de demolición para instalar la trampa. Luego, te evadirás por un túnel y las naves de los Rams que se posen en la ciudad explotarán. Dirígete hacia arriba. Verás una base, ve a la izquierda para informar de tu éxito y llegarás a Blue Rock. Se te pedirá que ayudes a Tuskon a abrir las puertas principales de la base enemiga. Di "Yes". En la sala donde estas hay monos enjaulados, busca un cuadro que te permitirá abrir las jaulas todas a un golpe. Al abrir las jaulas se montará tal lío, que podrás andar libremente por la base. En una sala hay monos atancando a los técnicos. Di "Stay" y encontrarás cinco "Stun grenades". Busca la escalera de metal y sube. Busca el intercomunicador y di "False alarm". Verás como cruzan los Rams la base a todo correr creyendo que hay una amenaza bacteriológica sobre su base. En un pupitre, encontrarás información sobre el Doomsday Device. No trates de cuidar a tu equipo en "Medical station". El sistema está defectuoso y te causará daños que te quitarán puntos de vida. En la sala donde te encuentras, están las puertas principales contra las que dispararán los hombres de Tuskon, activando el sistema de abertura. Este sistema está conectado a una alarma, pero abre bien las puertas. Vuelve al ascensor que está hacia arriba y atraviesa la puerta de la izquierda para destruir el láser. Ponte cerca de la puerta que está cerrada al lado del ascensor y abrela como puedas... Un poco más adelante encontrarás un intercomunicador. Utilízalo para advertir a los "Deserts runners" de que la base va a explotar. Baja por el ascensor hasta la puerta principal por la que han entrado las tropas. Te darán Blue Cards y sólo te queda volver a tu nave. Vuelve a la Tierra...



EL PANTALLAZO

¡¡OYE!! ¿Quieres ganar increíbles megajuegos?

Mega premios

A pesar de que fue un poquito difícil, el concurso del número 8 de vuestra revista favorita tuvo un buen montón de respuestas.

De entre todas las cartas con la contestación correcta tuvimos que seleccionar al azar un pequeño grupo de afortunados ganadores del lote de cuatro juegos. Es una lástima, pero no hay regalos para todos.



Ganadores de un lote de cartuchos

José Martínez Aguilar (Barcelona)
Alejandro Rayón Encinas (Benidorm)
Jordi Cervera Marsol (Barcelona)
Daniel Arcos Tobajadas (Navarra)
Daniel Alcalá Alcocer (Valencia)

¿Encuentras alguna diferencia?

Parecen iguales ¿verdad? Pues no. Los duendes de imprenta han cambiado cuatro detalles en una de estas pantallas.

Búsca esas cuatro diferencias y mándanos una carta con el cupón que encontrarás al final de la página.

Con sólo enviar las respuestas correctas participarás en el sorteo de cinco lotes compuestos por cuatro megajuegos cada uno.

Pantalla 1



Pantalla 2



Concurso El Pantallazo

Las diferencias son:

1: .... 2: ....
3: .... 4: ....
Nombre: ....
Domicilio: ....
Ciudad: .... C.P. ....
Qué consolas tienes: MD MS GG

Enviar a:
MegaForce/El Pantallazo
C/ Córcega 267 Principal 2ª
08008 Barcelona

Cualquiera que sea tu consola serás invencible con:









Mega Drive

Super Nintendo

Prepárate para tener





Vidas infinitas,

Energía sin Fin,

Poder ilimitado...

Game Boy

Nes



El **Action Replay Pro** es una pastilla especial, diseñada para que tú mismo encuentres <u>**TODOS** los trucos de **TODOS** los juegos</u>

Ahora puedes jugar a tus juegos favoritos a unos niveles que hasta ahora no sabias ni que existian. **Esta es la pastilla que usan los expertos**. El encontrar un truco cuesta solo unos minutos.

En relación a otros productos, el **Action Replay Pro** es el único que tiene la opcion de Trainer que te permite encontrar por ti mismo todos los trucos de **TODOS LOS JUEGOS** <u>habidos y por Haber!!!!</u>.

Con un avanzado diseño del hardware, el **Action Replay Pro**. es válido para todos los juegos existentes y <u>tambien para los que salgan en el futuro</u>. No necesitas comprarte libros de trucos de los nuevos juegos. **Es la única pastilla que necesitarás**.

Corporate P.C.
Enrique Giménez, 4, Bajos A
08034 BARCELONA
Tel. (93) 280 56 66
Fax (93) 280 09 59

HIT PARADE

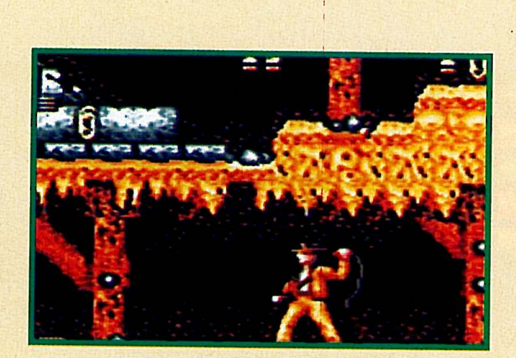
Mega Drive

1 Sonic 2
2 Mickey y Donald
3 Indiana Jones III
4 Lemmings
5 ThunderForce IV
6 Ecco The Dolphin
7 WWF Wrestlemania
8 Batman Returns
9 Lotus Turbo Challenge
10 Taz-mania

Master System

1 Sonic 2
2 Taz-mania
3 Lemmings
4 Terminator
5 Chuck Rock
6 Mickey Mouse
7 Rampart
8 Master of Darkness
9 Donald Duck
10 Tom y Jerry

Game Gear



1 Sonic 2
2 Indiana Jones III
3 Shinobi II
4 Lemmings
5 Streets of Rage

La presente tabla de ventas ha sido elaborada con información suministrada directamente por Sega España y se refiere a las ventas realizadas en todo el país.

En Pausa

La opinión del experto

Juegos de MegaDrive


Alex Gil Sánchez
Barcelona

Me gustaría exponer mis opiniones sobre algunos juegos de Mega Drive:

Kid Chamaleon: *Es un juego con un simpático protagonista. Sin ser una maravilla de la tecnología, es muy entretenido y tiene una cantidad de fases impresionante.*

A ello se han añadido detalles como la posibilidad de disfrazarse de un montón de cosas, o como la posibilidad de usar los diamantes para hacer magia...

Yo le daría una puntuación de 94 sobre 100.

Batman: *Un juego con gran variedad de fases en las que podrás conducir el batmóvil, volar en la nave de Batman y, cómo no, conducirle a la lucha final con Joker.*

Un poco facilón pero muy entretenido y divertido. Le daría un 93 sobre 100.

Sword Of Sodan: *Un juego con grandes gráficos y de gran calidad, aunque un poco lento y antiguo. Es de agradecer que los señores de Sega se hayan molestado en dar la posibilidad de escoger entre dos guerreros y las voces digitalizadas. Se merece un 90.*

Golden Axe II: *Un superjuego en el que revivirás las hazañas de tus amigos Ax, Gilius y Tyris contra Death Adder, esta vez Dark Guld, para conseguir el hacha dorada.*

Uno de los mejores juegos de Mega Drive con magias, enemigos espectaculares, luchas sin tregua, bellos parajes y poderosos bizarrians. Lo tiene todo... un cóctel explosivo que te enganchará hasta el final. Sin duda alguna se merece un 95 sobre 100.

Desde aquí me gustaría dar todo mi apoyo a Mega Force y a la gran compañía de vídeojuegos que es Sega.

El TERMOMETRO

MEGA DRIVE	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
Tazmania	Regreso al futuro III	G-Loc
Chuck Rock	Asterix	Super Kick Off
Golden Axe II	Sonic II	Chuck Rock
Terminator	Shadow of the Beast	Halley Wars
Italia 90	Prince of Persia	Shinobi



TOP SECRET

PACMANIA (MS)
Gregorio J. Valverde (Barcelona)
Para acceder al quinto nivel oculto, cómete todas las bolas amarillas, excepto las 4 bolas grandes del primer nivel. Entonces oirás un zumbido, dirígete a la zona del centro, cómete la moneda que ha salido y estarás en The Coin World.

GHOSTBUSTERS (MD)
Javier López Pérez (Barcelona)
Por si tienes problemas para encontrar a los jefes fantasmas, te doy la situación de ellos en las seis fases. En Hogar Dulce Hogar está a la derecha, abajo. En Apartamento, el jefe está en la esquina de arriba a la izquierda. En la casa de madera está por arriba, casi a la derecha. En Edificio y en Castillo está arriba del todo hacia la izquierda. En Deep Hole está arriba, a la izquierda. Si necesitas mucho dinero, lo que hay que hacer es salir de la casa y volver a entrar a por las cajas fuertes, romperlas, salir y repetir el proceso todas las veces que quieras.

ALEX KIDD IN M.W. (MS)
Miguel García (Zaragoza)
En la primera pantalla de la moto, en la tienda, hemos de comprar el polvo teleport. Luego, en la siguiente pantalla del agua, al llegar al primer pulpo, cogemos el polvo y le pegamos rápidamente tres o cuatro puñetazos justo debajo de la cabeza; cuando muera nos colocamos encima de la vasija y le damos al botón 2 y hacia abajo a la vez. Si no te sale a la primera intentadlo hasta conseguirlo, porque accedes a dos pantallas secretas.

ALTERED BEAST
Germán Hernández Pérez (Salamanca)
Si se pulsan los botones A, B y C además de la diagonal arriba/izquierda en la pantalla de presentación, se podrá seleccionar la bestia con la que jugar en cada nivel. Si se pulsan A y C y la diagonal arriba/derecha se escuchan todos los efectos sonoros del juego y las voces digitalizadas.

EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). En el caso de que algún anuncio aparezca sin número de teléfono y sin dirección, entonces y sólo entonces podrás ponerte en contacto con la dirección que hay en el cupón y pedir información dando siempre la referencia que tienen todas las inserciones.

VENTAS/COMPRAS

Compro por setecientas pesetas el adaptador de corriente para la consola Master System II. Telf: (93) 4555393. Horario de colegio.
Robert Morwani Lucia
Barcelona
Ref.VC162

Me gustaria comprar una Game Gear con juegos en buen estado. Vendo Game boy con Lupa, Tetris y Snow brothers. Precio a convenir. Telf: 3846728.
David Alarcó Escrig
Valencia
Ref.VC163

Vendo juego Megadrive Mega games I (contiene Italia 90, Super Hang-On, Columns y sus respectivas instrucciones) al precio de 5.995 ptas, y juegos para Master System: Bonanza Bros (con instrucciones) a 3500 y Golden Axe (tambien con intrucciones) a 3500. Interesados llamar al número de teléfono de Sevilla (95) 4365773. de 13.00H a 16.00H.
Manuel Rodriguez Rodriguez
Sevilla
Ref.VC164

Vendo: Chuck Rock y After Burner, son nuevos, por 8000 pts. Preguntar por David. Telf: 7524359 de 6 a 8 horas.
David Rivero Latre
Premia de mar, Barcelona
Ref.VC165

Se vende consola Master System II con siete juegos, dos Pad y Joystick. También se vende todo por separado. Entre los juegos están títulos como Moonwalker, Double Dragon y Asterix, precio a convenir. Llamar al (976) 537898, preguntar por Efran de 14.00H a 14.45H ó al (976) 325978, preguntar por Santi de 17.15H a 18.00H.
Efrán Domingo Beatobe
Zaragoza
Ref.VC166

Vendo la consola Megadrive con tres juegos y un adaptador por 20.000 pesetas. Está muy bien conservada. Preguntar por el Soft. Teléfono (987) 415493. Tambén vendo el convertidor Master System Converter para poder usar los juegos de la consola Master System en la MegaDrive directamente.
Celso Pérez Morán
Ponferrada, León
Ref.VC167

Vendo juegos de Master System: Kenseiden, B. Nightmore, Spellcaster y S.Tenis. Carlos. Telf: 4080976.
Carlos Capa Ballesta
Madrid
Ref.VC168

Vendo Master System con 7 juegos; Olimpic Gold, Ninja Gaiden, Super Space Invaders y otros titulos por 25000 pts. Telf: (972) 820181.
Angel Remus Lopez
S.Feliu de Guixols, Gerona
Ref.VC169

Vendo Master System con 12 juegos mas Pad, la pistola y el control Stick. Todo por 20000 ptas. Telf: 5225394.
Daniel Cuervo
Huelva
Ref.VC170

Vendo Master System II en buen estado con el juego Alex Kid y 1 control pad por 6500 pts. Telf: 5729616.
Joaquín Pons Resollo
Guardamar, Alicante
Ref.VC171

Vendo G.G. con adaptador a corriente y los juegos: Joe Montana, Castle of Illusion, Super Monaco GP, Columns. Nueva. 25000. Telf: (973) 269127.
Eduardo Gonzalez Moreno
Lerida
Ref.VC172

Vendo Master System 2 con cinco meses de uso, acompañada de juegos: Sonic, Mercs, Shadow Dancer, Populous, Psichic World, Psycho Fox, The Ninja, Ghost House. 35.000 pts. Incluye Alex Kidd en consola. Telf: 5939172.
Antonio Hernández Picón
Barcelona
Ref. VC154

Vendo los juegos Golden Axe, WonderBoy III, Spiderman y Donald Duck por separado o juntos. Interesados llamar al número de teléfono de Ciudad Real 226396. Es urgente.
Pedro Antonio Retamosa Romero
Ciudad Real
Ref. VC155

Vendo los siguientes juegos para Master System: Golden Axe por 3.000 ptas y Basket Nightmare por 3.000 pts. Juntos por 5.500 pts. Llamar al Teléfono (976) 210784.
Francisco Díez Rua
Zaragoza
Ref. VC156

Vendo Game Gear en perfecto estado junto a adaptador a corriente y 6 juegos: Sonic, Shinobi, WonderBoy, Out Run, Dragon Cristal y por último Columns. Todo un pack por sólo 34.900 pts. Telf: 3463604.
Alex Ariza Sánchez
Barcelona
Ref. VC157

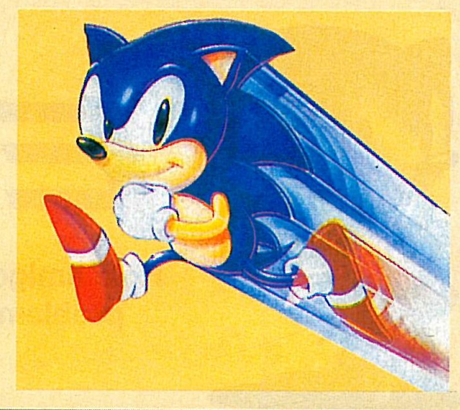
Vendo Master System, 2 control pads, 3 juegos y pistola por 13.000 pts y/o juegos: Bubble Bobble, Columns, Golden Axe, Vigilante y Parlour Games por 20.000 pts. Comprándolo todo junto sólamente 30.000 pts. Telf: 361148.
Hugo Amorós Salvador
Castellón
Ref. VC158

Vendo juego para la Master 2: Rambo 3, nuevo por sólo 2.500 pts. Si te interesa, ya sabes dónde encontrarme. Telf: 6370329.
Christian López López
Barcelona
Ref. VC159

Vendo dos juegos: el R-Type y el Alex Kidd in High Tech World por sólo 5.000 pts. Preguntar por Antonio. Telf: 3314257
Antonio Fernández Pérez
Madrid
Ref. VC160

Vendo mi Master System con dos mandos y los tres fantásticos juegos: Alex Kid, Sonic y Double Dragon, con dos meses de uso, por 15.000 pts. Preguntar por Pedro. Telf: 8980345.
Pedro Camacho Mesa
Barcelona
Ref. VC161

DE SONIC



INTERCAMBIOS

Cambio el juego Sonic para Master System por cualquier otro título. El teléfono de contacto es 536539 de Zaragoza..
Nacho Herguido
Zaragoza
Ref.I134

Cambio juegos de Megadrive preferiblemente el Two Crude Dudes por Streets of Rage II o Smash TV. Interesados llamar al teléfono de Madrid: 6154606.
Marcos Corzano Hontecillas
Fuenlabrada, Madrid
Ref.I135

Cambio los juegos de Master System Sonic o Strider por otros cartuchos como los siguientes: Bobble Buble, R-Type, Wonderboy en Monster World y Populus. Mi número de teléfono es 212517 con el prefijo 925 de Toledo.
Rafael Agudo Sobrino
Toledo
Ref.I136

Cambio los juegos Altered Beast, Super Thunder Blade, Herzog Zwei por los cartuchos Golden Axe 2, Double Dragon o cualquier otro. Telf: 3069704.
Miguel paredes Diaz-Meco
Madrid
Ref.I137

Hola, me llamo David y me gustaria cambiar el juego de Columns por otro cualquiera menos el Sonic dos. Tefl: 4601078.
David Miñambres de Arcos
Madrid
Ref.I138

INTERCAMBIOS

Hola me llamo Victor. Me gustaría intercambiar el Golden Axe II por cualquier otro juego, deseando principalmente el Altered Beast. Interesados llamar al 6720871.
Victor Garcia Marin
San Fernando Henares, Madrid
Ref.I139

Cambiamos juegos y utilidades para PC, Spectrum, Sega 8 y 16 bits. Telf: (96) 5650005. Preguntar por Basilio.
Basilio Jose Gonzalez Lucha
San Juan, Alicante
Ref.I140

Cambio juego Laser Ghost de Master System II. Si pudiera ser, preferiría cambiarlo por Sonic, Columns o Super Kick Off. Interesados llamar al teléfono: 259013.
Fº Javier Muñoz Mota
Badajoz
Ref.I141

Cambio ordenador Atari 520 Ste nuevo con programas y juegos por consola Megadrive y 4 juegos ¡Una ganga! Llama por la tarde. Telf: (981) 314455.
Roberto Alvarino del Rio
Ferrol, La Coruña
Ref.I142

CONTACTOS

Quisiera contactar con Jesús Sáiz Herráiz de Valencia que publicó el anuncio con el número de referencia Ref.I59. Mi teléfono es (96) 3771577.
Alberto Navarro Chover
Valencia
Ref.C50

Me gustaria tener contacto con algún consolero. Me gustaria el Club Master System. Gracias.
Javier Pérez Martinez
Benimamet, Valencia
Ref.C51

Desearia contactar con consoleros de la consola Master System para intercambiar nos cartuchos. Preferiblemente de los alrededores de Vigo. Llamad al número de teléfono 271825
Ivan Ferreira Montenegro
Vigo, Pontevedra, 36214
Ref.C52

AVISO:

Para aumentar la eficicacia del anuncio es imprescindible facilitar un número de teléfono. No olvidéis ponerlo al rellenar vuestro cupón.



El Correo

Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a MEGA FORCE/Correo de Sonic C/ Córcega 267 principal 2º 08008 Barcelona

? *Hola Sonic! Me gustaría saber si me podías decir algún truco para el Aztec Adventure (Master System II), a ser posible un truco para empezar en la pantalla que yo quiera, para tener vidas infinitas, etcétera. Gracias.*

José Pablo Martín
La Coruña

Durante la presentación puedes elegir el nivel, si presionas cinco veces arriba, después a la derecha cada vez que Nino lance una bolsa, y luego una vez hacia abajo cuando todos se vayan.

Para elegir pantalla en la página de presentación haz lo siguiente: cuando el pergamino se haya cerrado, ve cinco veces hacia arriba, y una vez que se ha abierto y que Nino ha dado el dinero a los animales, ve tres veces a la derecha; y cuando le sigan los animales, ve una vez hacia abajo y verás al lado del pergamino a Nino con una tabla en las manos.

? *Hola Sonic, me llamo Carlos y te escribo desde Salamanca, tengo unas dudas sobre juegos y consolas Sega.*

1- ¿Qué es Genesis?

muchos sitios.

Algunas personas han comprado, a través de tiendas que hacen importaciones paralelas, o a través de correo esta consola, pero hay que tener cuidado

Actualmente los juegos están protegidos, de forma que si es para Mega Drive no funcionará en Genesis, y es un juego que se vende para Genesis, no funcionará en Mega Drive, y no olvides que en España se utiliza la Mega Drive, por tanto los juegos son para esta consola.

2- Los juegos que están previstos que salgan son los siguientes: Home Alone, Ps Gaiden, Mickey Mouse 2, G.P. Rider, Double Dragon, Holyfield Boxing.

3- Quizás el más interesante es el Double Dragon, un clásico de lu-

En cuanto al cartucho de Tom y Jerry, si eres un fan incondicional de esta pareja, seguro que te divertirás mucho con la versión para nuestras consolas.

? *Hola Sonic, tengo una Game Gear. Tengo el Shinobi, el Sonic y el Donald Duck. Me han gustado los juegos de plataformas (Sonic), y quiero que me digas qué juego de plataformas vale la pena que compre. Un saludo a todos.*

Gonzalo Valle Rico
Madrid



Por los juegos que tienes, y sabiendo que te gustan los juegos de plataformas, te recomiendo el juego Tazmania, ya que tiene todo lo que debe tener un arcarde de plataformas: diversión, muchas pantallas, gráficos simpáticos y entretenimiento a largo plazo.

manejo del juego, con lo que el pad con sus dos botones que viene con la consola es suficiente para utilizar todos los cartuchos de la Master.

2- Debido a la complejidad de los gráficos, no será fácil que Street Fighter II salga para la Master System, ya que si lo hicieran podría perder bastante calidad y, como pasa en otros juegos, al intentar recrear lo mejor posible el juego original se perdería parte de su jugabilidad.

3- Desde luego que sí, de hecho, ya se ha preparado esta versión M.S. de Tazmania, y además es muy posible que ya puedas encontrarlo en tiendas.

4- Este juego ya está disponible desde hace ya un tiempo en las tiendas.

? *Hola Sonic. Me gustaría saber si al utilizar los cartuchos de la Master System en la Mega Drive, mediante el Power Base Converter, se mejora la calidad de gráficos, sonido, etc., o sólo hace el efecto de tranformador y convertidor de dichos cartuchos. Además quisiera saber si el juego Asterix estará disponible para la Mega Drive.*

Sergio García Paloma

de Sonic

Mi puntuación personal sería la siguiente: Shadow of the Beast, un 85%; Ninja Gaiden, un 80%; Arch Rivals, un 83%, y Bonanza Bros, un 80%.

De momento no va a salir ningún juego de baloncesto para la M.S.

? Hola Sonic. Me gustaría saber si Sonic 2 estará en Master System, también me gustaría saber de algún juego que tuviera muchas pantallas y muy divertido. Adiós.

Alex Serrano
Barcelona

Efectivamente, Sonic 2 estará en todas las versiones Sega. Y para tu segunda pregunta, uno de los cartuchos que estA pegando fuerte en la Master es sin duda Asterix, con un motón de niveles, gráficos simpáticos y trampas por doquier que pondrán a prueba tus reflejos.

? Hola Sonic. Mis preguntas son: ¿Cuándo saldrá el juego Tom y Jerry para la Master? ¿El Sonic 2 saldrá para la Master? ¿Y el juego de Batman? ¿Qué juego me aconsejas, Prince of Persia o Asterix?

Matthias Schnee Schenfeld
Gerona

Seguramente para cuando leas estas líneas, los dos cartuchos que me mencionas estén disponibles en las tiendas.

De entre los dos juegos, me decantaría por el Prince of Persia, cuyo dossier ha sido publicado en el número 8 de la revista.

? Hola Sonic: Me llamo Iñigo y querría saber cómo se pasa el primer Boss del "Shadow of the beast". Si puede ser ne dirás algún truco del mismo y del Sonic 2 de Master System.

Iñigo Aboitir Napal
Vizcaya

Para cargarte al primer Boss de Shadow of the Beast, tienes que conseguir el poder de disparar una especie de rayo electrico que conseguiás destruyendo una esfera saltarina que está en las manos de una de las tantas bestias que encontrarás al final de un pasadizo, en la zona baja del subterráneo, en el extremo izquierdo.

Lo siento, pero aún no tengo disponible ningún truco para la segunda parte de mis aventuras, pero pronto estará listo.

? ¡Hola Sonic! Ante todo felicitaros por vuestra estupenda revista. Mis dudas son las siguientes:

1- En el nº7 de la revista, anunciabais la promoción de Sega junto a la firma de Panrico. El día 1-12-92 fue el sorteo. ¿Cómo me puedo entrar de la lista de ganadores? ¿La vais a publicar vosotros?

2- Tengo el juego "Shadow of the Beast" para la Megadrive: ¿Porqué no habéis publicado algún truco o analizado sus pantallas? ¿Que puedo hacer para tener vidas infinitas? No logro salir de la tercera



pantalla, y cuando me matan, tengo que volver a empezar desde el principio. ¿No hay algo para empezar donde me quedé? Muchas gracias por todo.

Fº López García
Cadiz

1- No, no la vamos a publicar. Intenta llamar por teléfono a algún centro de distribución de esa compañías pastelera. Posiblemente el panadero de la esquina te pueda dar el número de teléfono.

2- Paciencia que todo llega y quizás, no te lo aseguro, salga el dossier de Shadow of the Beast. No tengo un truco para empezar donde te eliminan, pero tengo otro mucho mejor: para conseguir inmunidad.

Comienza jugando y déjate matar. El programa te pedirá tus iniciales, entonces escribe ZQX. Pulsa A, B, C y start al mismo tiempo. En la siguiente partida seguirás perdiendo enería, pero al llegar a cero, el contador se reseteará y volverá a poner 12 ó 11.

? Hola Sonic, me llamo Alberto y tengo 8 años, y me gustaria que me contestaras a estas preguntas:

1- En el nº8 de Megaforce, en el Mega reportaje del servicio técnico Sega, se dice que los cartuchos múltiples pueden averiar la consola debido a una realimentación al cambiar de un juego a otro. Yo, al comprar mi Megadrive, ésta traía el cartucho Megagames I, que tiene los juegos World Cup Italia 90, Super Hang On y Columns. ¿Es posible que este cartucho pueda averiar mi consola? ¿Qué puedo hacer al respecto?

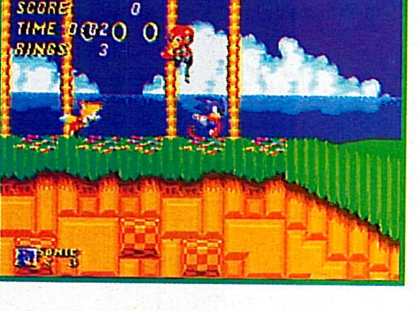
2- ¿Existe el "Heroes of the lance" (o existirá) en MD?

3- ¿Qué juego me recomiendas el "Batman Returns" o el "Sonic 2"?

Nada más Sonic, solo felicitarte por tu estupenda revista.

Alberto Casado Quintela
La Coruña

1- Puedes estar tranquilo, eso no va a ocurrir, salvo que utilices un adaptador, con lo que puedes algun problema en la consola al cabo del tiempo, pero tampoco es muy probable. En aquel artículo de la revista se hablaba de otro tipo de cartuchos en los que para pasar de un juego a otro hay que pulsar un botón en el propio cartucho.



2- No tengo noticia de que vayan a versionar este cartucho para Megadrive.

3- Indudablemente, el primero en recomendarte es el Sonic 2, un cartucho muy completo y divertido con el que sin duda pasarás muchas horas delante de la pantalla jugando tu solo, o lo que es más divertido y emocionante: jugar con un amigo a la vez.

? Hola Sonic, quisiera que me ayudaras con el Quackshot. Tengo la consola Megadrive. Cuando te encuentras dentro de la piramide de Egipto llegas a una habitación que se cierra la entrada y el techo te aplasta. ¿Puedes ayudarme a pasar este punto, ya que estoy bloqueada?

Eva Palido Rubio
Alicante

Cuando entras en esta sala te encontrarás unos gráficos tallados en la piedra, pues bien, cuando veas que el techo va a aplastar a Donald, salta sobre los bloques en el orden siguiente: Sol-Luna-Estrella. Todo se hundirá y el techo volverá a subir.

? ¡Hola Sonic! Me llamo Yasmina. Tengo una Megadrive, y ya hemos pasado el Sonic The Hedgehod. Pero tenemos el Sonic 2. Que no sabemos como tener el menú que aparece en el primer Sonic; lo hemos intentado y no hay manera ninguna.

Por favor agradeceria que nos dijeras como tener este menú, y ante todo felicitarte por tus gráficos tan buenos. Sonido, color y diversión. Si no tienes el truco que te pedimos, te agradeceriamos nos dieras algun secreto para el juego. Sin mas, un sincero saludo.

Yasmina Marinero Romeo
Tenerife

Lamento comunicarte que este menú especial que salía en el Sonic no vale para la segunda parte y que al ser tan reciente este cartucho, todavia no se dispone de ningún truco.

? ¡Hola Sonic! Tengo una Mega Drive y vivo en Barcelona. Tengo un problema, porque no sé si comprame uno de los siguientes juegos: Alex Kid of the castle, Arch Rivals, Desert Strike o European club Soccer, aunque ya tengo el World Cup 90. ¿Cual me recomiendas?

Isaac Guerrero Hernandez
Barcelona

Si te gustan los deportes, en particular el baloncesto con unas reglas bastante sucias, te recomiendo el Arch Rivals, sin duda te divertirás de lo lindo.

¡NO HAY COLOR!

¡¡¡NO HAY COLOR!!! Ahora puedes batir todos los records. Los mejores jugadores te descubren los secretos de los cartuchos más alucinantes en la colección...

SEGA PRO MASTER



TOMOS APARECIDOS:

Volumen 1:
- Sonic
- Prince of Persia
- Super Kick-Off

Volumen 2:
- Quack Shot
- A. Senna Super Monaco GP II
- Shinobi

Volumen 3:
- Castle of Illusion
- Desert Strike
- Golden Axe y Ax Battler

Volumen 4:
- Streets of Rage
- Kid Chameleon
- E.A. Hockey

SI, quiero que me envíen los siguientes tomos de la colección "SEGA PRO MASTER" al precio unitario de 600 pts. más 150 pts. de gastos de envío.

- ❑ Volumen 1
- ❑ Volumen 2
- ❑ Volumen 3
- ❑ Volumen 4

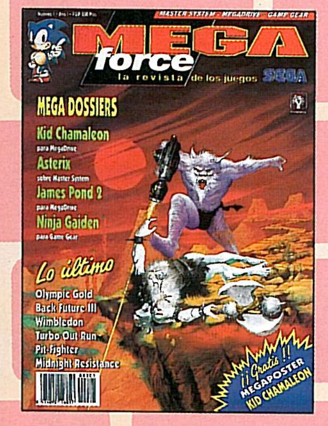
Nombre.................... Apellidos..
Calle...N°..............
C.P..............Población......................Provincia..............

Forma de pago:
❑ Talón bancario a nombre de Ediciones Apóstrofe S.A.
❑ Giro postal a: Ediciones Apóstrofe S.A.
C/ Llansá, 41 Bajo 2° 08015 Barcelona

Fecha.......................... Firma..

Enviar los cupones a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Si te has quedado sin algún número de tu revista



MEGA force







Consíguelos











Ahora puedes conseguir los números atrasados y las tapas con sólo rellenar y enviar este cupón (también valen fotocopias).

CUPON DE PEDIDO

☐ **Deseo que me envíen la cantidad de .... tapas de la revista Mega Force al precio unitario de 850 ptas.**

☐ **Deseo que me envíen los números atrasados que indico, al precio unitario de 350 ptas. ....**
(I.V.A. Y GASTOS DE ENVIO INCLUIDO)

NOMBRE Y APELLIDOS ______________________
DIRECCION ______________________
COD. POSTAL __________ POBLACION ______________
PROVINCIA ______________ TELEFONO __________

FORMAS DE PAGO: ☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA

☐ Giro Postal nº .... a EDITORIAL PRIMAVERA
(indicando el concepto del pago en el apartado texto)

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido.
RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A: EDITORIAL PRIMAVERA. C/CORCEGA, 267 pral. 2º - 08008 BARCELONA



ENCUENTROS EN LA 3ª FASE

1 JUEGOS DE MASTER SYSTEM II

Continua la aventura de todos tus juegos. No te quedes a medias, entra en juego a lo grande. Entra en MEGA DRIVE.



2 POWER BASE CONVERTER

Un sencillo adaptador hace realidad tus juegos de MASTER SYSTEM II en MEGA DRIVE.

\+

3 MEGA DRIVE 3ª FASE

Diversión al completo. No hay un juego que descanse. Los juegos de tu MASTER SYSTEM II.... no han hecho más que empezar.



Unitros